动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
2010年
12 Dec. 月号
总第二十六期
TWO DIMENSIONS MGNIG
二次元
推广价20元
4GB DVD光盘
东方风神录百合专题
微笑动画月月报视频
Dream C Club专题
DJMAX专题
日本同人游戏精选
封面故事
Dhiea初个人本
人形新评
可爱迷人的吸血鬼大小姐
东方project粘土第5弹
"蕾米莉亚·斯卡雷特"
河蟹子发福利啦！
特别附加精美赠品
精美中国原创同人海报
高坂桐乃全身纸模
2011年年历·东方幻想历
NICO
微笑动画月月报
东方专区
東方百合郷にようこそ!
漫谈东方百合之系谱（四）风神录篇
萌文化
哼哥哥什么的才不喜欢呢！
"俺妹"全方位解析
『盗梦空间』式内涵动画最强解析
向前一步是年度神作，
后退一步是票房毒药
古城荆棘王赏析
KING OF THORN
音乐游戏也如此华丽！
木槿花下的炫丽电子音
韩国音乐游戏佳作
DJ MAX
脸红心跳的暧昧文化！
咱去的不是夜店，是绅士的社交场
——从"梦想俱乐部"说开的日本夜店文化
只留驻在纸上的完美
强力推荐！解读铃平广与西又葵的复杂纠葛
天赋与缺陷并存的铃平广

東方夢華録·貳
二次元狂熱出品
幻想郷，再臨。
继『东方梦华录』后，『二次元狂热』再度集结强力写手与优秀原创同人社团，缔造新的幻想乡珍藏宝典。
128页全彩全铜版纸印刷深度“东方Project”研究专题，DVDROM×3海量资源，以及精美赠品。
『东方梦华录·贰』欢迎广大东方同人本与我们进行宣传互换合作！
详情请加qq 184311496或发信到 liao.huiqi@gamespot.com.cn
不可错过的一年一会，定价39.8元，2011年1月传说再临。
图/RiE 出自/『瞬华』（U235出品）

二次元狂热

2010 年 12 月号 / 总第 26 期

本期封面作者：Dhiea
本期封底作者：亚音

监制：JEDI
(http://t.qq.com/jediliao)
执行主编：秋叶
(http://t.qq.com/akiha_nanaya)
编辑：如月千华
(http://t.qq.com/kidhisame)
美术总监：查小灿
(http://t.qq.com/axpanda360)
美术编辑：靠小谱
(http://t.qq.com/lalaphenix)

广告热线：(010)82616677-6022
发行热线：(010)62556010
官方博客：http://blog.sina.com.cn/jediliao
官方微博：http://t.sina.com.cn/2dmania
联系信箱：liao.huiqi@gamespot.com.cn
通讯地址：北京市海淀区知春路 113 号
银网中心 A 座 1202 室
《二次元狂热》编辑部收
出版日期：每月 5 日
创刊日期：2008 年 9 月
零售价：20 元

征集同人社团宣传合作

《二次元狂热》长期招募有爱的优秀同人社团进行宣传和各种资源交换的合作，包括插图、封面封底、海报以及 Demo 光盘收录等，有兴趣宣传自己作品的主催或者作者请与我们联系！

二次元狂热 版权相关声明

征稿启示

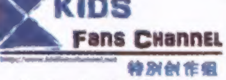
欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力～

光盘目录

Contents

2010.12

动感新时代
合作媒体



内容合作伙伴

合作同人社团

河蟹子の相谈室

●11月11日在各种怨念和诅咒中度过了。有一条微博转得特别快："祝所有情侣都是失散多年的兄妹"，然而对于某些宅来说，难道这不是梦寐以求的么？

●由于官网目荒废许久，有关的情报现在请大家登陆我们新开的官方微博http://t.sina.com.cn/2dmania，河蟹子将亲自坐镇与大家交流哟，有趣的讨论我们也会收录在本刊的相谈室中。如果没有在新浪微博注册的朋友，可以登录我们的官方博客了解最新官方情报：http://blog.sina.com.cn/jediliao。顺便说一下，官方博客上目前正在连载『二次元狂热』从创刊以来每一期的幕后制作故事。

●在目录页上我们也公布了各编辑的微博地址，一起来follow吧~

第27期封面：RiE，出自『刻痕Ⅲ –Perfect Luna Version』（蓝天使）
第27期封底：出自『红月・少女与恶魔』（SION）

▲ ID DARKNESS：萌娘版jedi

ID：马展　男　18岁
From：浙江宁波

用教室的电脑拷贝同学帮忙下的『俺妹』第三集，结果被投影了，全班参阅，这是何等残忍的羞耻Play呀！从此我被冠名"H哥""妹控"，555……

：其实妹控不是病，你要好好向片子里的大哥学习，才能找到自己的真爱！

ID：李文志　男　16岁
From：吉林省公主岭市

从第13期开始已经买了一年了，十分精彩的说，可这是我第一次写回函，只能说我懒了。有次在一个占卜网站上测了下Loli控指数，竟然100%，汗！最后祝这本工口得让人欲罢不能的2DM两周年快乐，希望永远不要被河蟹。

：我们的二次元明明是本健康向上的优秀读物，是Loli控你自己想歪了才觉得我们是工口杂志的吧！

ID：狐狸叔　男　21岁
From：魔都

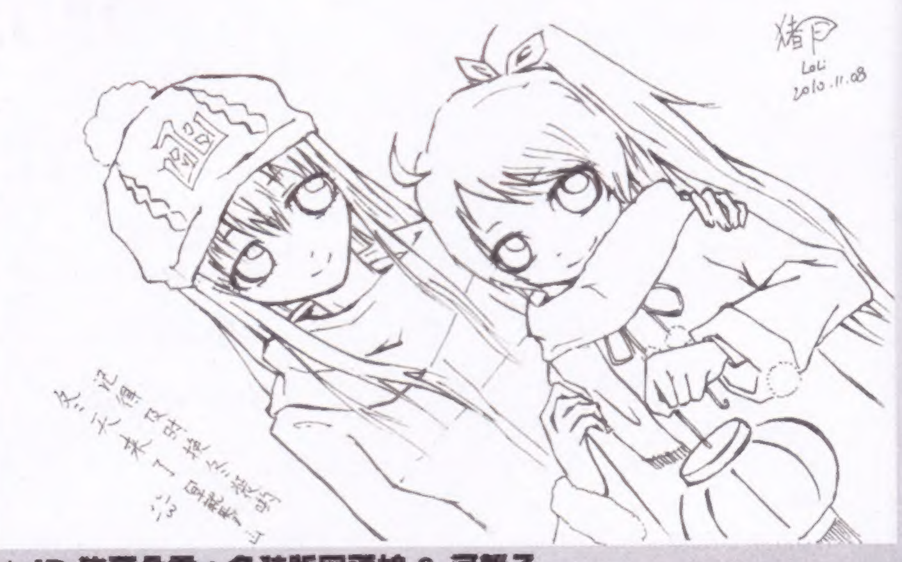
大叔我的个人兴趣是料理，如果你有在魔都的同人展上看到过一个免费分发自制布丁、饼干、杏仁豆腐、红茶以及西米露（我会贴上妹汁的标签）的香霖，那么恭喜你遇见过大叔，欢迎来CP7找大叔领甜食。于是我忽然得到了一下评价——"你以后一定会成为一个好妻子的"、"娶了你的人一定会很幸福的"、"遇到个好人你就嫁了吧"喵，为什么会做饭就是人妻属性啊！男人喜欢料理有错么！

：好吧，错的不是你，是世界……另外大叔这种赤裸裸的用甜食诱捕小loli的做法是不对的，要用棒棒糖！

ID：风间千理　男・女　16岁
来自：向魔理沙帽子下进攻的途中

看了这么多期2DM，还是觉得乃要穿战斗服！！！所谓相谈室就是一个战场，无论怪蜀黍、触手还是大妈都一脚踢开吧！另外小声说一句：之前做纸模不小心把黑白腿做坏了，忘记做之前复印了，持续后悔中，所以，出纸模增刊吧！

：战斗服什么的，河蟹子根本就不需要，哦呵呵呵！另外本着物以稀为贵的原则，纸模增刊什



▲ ID 猪耳朵著：冬装版回函娘 & 河蟹子

么的，暂时还没有什么计划，不过大家一起要求的话，也不是不可以啦（娇羞）。

ID：Celia 女 15 岁
来自：四川南充

其实俺是第一次给 2DM 写回函……好吧，算上增刊一本我一共才买了 3 本 2DM，2DM 真的很棒呀！无论是从封面还是内容上来看，都是我被班上的人叫做“性向不正常”和“老看小黄书”的罪魁祸首呢……另外，我就是现在想要入手『东方梦华录』的人，怎么才能拿到呀 = =

：好吧，其实女孩子和女孩子一起百合算不上性向不正常啦，不要在意别人的眼光，继续支持二次元吧！另外，东方增刊的第一弹，可能只能靠奸商了。不过，我们正在紧锣密鼓地准备东方增刊第二弹的制作，不妨再多等一阵子吧。

ID：竹下文子 女 15 岁
来自：湖北武汉

话说作为一个普通的女高中生，竟然会喜欢萌妹子和性感御姐，真是很奇怪呢。就像桐乃妹妹一样，我喜欢一切的萌妹子，比如说炮姐呀，初音呀，东方系列中的各位呀，我都很喜欢，看到萌妹子就会双眼放光还会大喊“MOE”，这是从什么时候开始的我都忘记了，但是只有一点是肯定的，那就是我非常喜欢萌少女。

：其实你可以和楼上的 Celia 姐姐好好交流一下，然后就可以解锁百合成就了。

ID：施嘉宜 男 29 岁
From：澳门

拜托『东方梦华录』再版一次吧！买不到啊！

：这期很多读者来信咨询东方增刊的事，不过，河蟹子只能遗憾地告诉大家，『东方梦华录』已经不会再版了，大家就期待一下『东方梦华录』第二弹吧，这次可千万别再错过了！

ID：Stalker 男 18 岁
From：新疆乌鲁木齐

请加入一些别的同音社团和乐队的介绍吧！比如 Love Solfege、岸田教团之类的。因为做的有内涵的同音社团不只 SH 一家啊！况且也不是所有人都喜欢物语风格的。

：河蟹子忍不住来吐你一句槽，SH 已经不是同人社团啦，以及我们有登过 Love Solfege 的文章啦。当然今后也会有其它同音社团的介绍的，敬请期待。

▲ ID 宋浩田：东方版回函娘 & 河蟹子

▲ ID 乱入娘：四格漫画

ID：Yuu 男
From：见不得光的操场

河蟹子为什么没有口癖呢？……河蟹。其实偶尔天然呆一下也不错的说……河蟹。好吧，我承认我中毒了……河蟹。

：这是乌贼娘中毒症状么……河蟹。其实河蟹子根本就不是天然呆啊……河蟹。

ID：李韵羲 男 20 岁
From：上海

终于从世博安保工作中解脱了，不过由于已近年中，各种总结依然令我们相当忙碌。距上次回函已经有近半年之久了吧，真是让人感叹时间流逝如此之快。来到部队已经一年了，尚未能完全脱宅，所幸在部队也能用邮购的方式买到二次元狂热。

：辛苦解放军叔叔啦，真想去世博会看看呢……不过想到那恐怖的拥挤状况，为避免我本来就萝莉的身材被挤成更萝莉的状态，还是放弃了这个念头。另外在军营里也要继续宅下去哟，未来的机动战士部队就看你们啦！

ID：项静姝 女 永远的 17 岁
From：北京

连续跑了两个星期的报亭未果后，我终于还是填回函过来了，就是想问一下龙骑士增刊大概啥时候出？我记得曾经看到有广告说是 11 月初出版，但等我想找那张广告的时候它已经消失得无影无踪了……难道是我做梦？

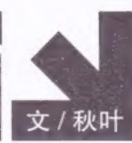
：你真的不是在做梦，龙骑士增刊在编辑部爆发根性之后终于顺利出刊了，大概在你看到这本二次元之前就已经上市了吧！

ID：七濑 kaede 女 中二
From：世界线 3.876952

实妹特辑，呵呵呵，河蟹子的和谐度又到了一个新境界啊，话说河蟹子是不是实妹呢？回函娘是不是实姐呢？人家要姐姐啊！**妹は一瞬、姉は一生！姉は最高！！**

：首先肯定一下河蟹子是回函娘的实妹哦！另外姐姐不会让你抢走的！！

Real Onion News in 3D World
蛋疼囧新闻



文 / 秋叶

罪恶的『东京都青少年健全育成条例』在经历了上半年的失败后，更改了条例中的些许字眼后再一次卷土重来了。今年3月份提出的改正案中，把“未满18岁的人物”定义为“非实在青少年”，并把含有针对非实在青少年的过激描写的书籍指定为“不健全图书”，试图限制未成年人购买此类书籍。不过，由于条款中的规制对象过于暖昧，而且会妨碍到作家们的创作自由，在众多漫画家、大手出版社以及社会各界的压力下，该条例在6月份的东京都议会中并未通过。然而，最新的消息显示，萝莉控们将要面临一场新的危机了——新的修正案把规制的对象限定为“违反法律和道德的性行为”，结果此前大力反对该条例的民主党内部出现了一片赞成之声，鉴于民主党是东京都议会第一大党，该条例很有可能在月底即将召开的东京都议会中通过——虽然目前尚无法知晓最终结果，不过我们也许需要勒紧裤腰带来度过这个冬天了……

>> “Loveplus效应”无力，温泉老铺大野屋面临破产

在过去的几个月中，关于『Loveplus』的新闻已经刊登过了很多次，其中也有关于现实中的热海的大野屋温泉旅馆为玩家提供两床被子的特殊服务的新闻。虽然大野屋借游戏中的捏他吸引了大批宅男前来消费，不过还是无法扭转近年来每况愈下的惨淡状况，在本月19日向当地法院递交了破产申请书。据旅馆的相关人士介绍，由于大野屋旅馆在『Loveplus』中实名登场，并为单身前来的玩家提供特别服务，结果今年夏天的生意相当兴隆。不过据另外的相关人士透露，近年来客人数量急剧下降，最近每年在旅馆住宿的客人只有巅峰期的一半，导致旅馆的债务剧增，虽然『Loveplus』多少给旅馆带来了新的客源，不过只是杯水车薪罢了。看来『Loveplus』虽然给KONAMI带来了接近80%的利润增长，但这股旋风的影响并没有强到能让温泉老铺一发逆转的地步。

>> 日本鬼子入侵台湾新闻节目，妹妹小日本诞生

在前不久的反日浪潮中，日本的阿宅们把标语中的“日本鬼子”巧妙地进行了萌化处理，创造了一个古典日式美少女来对抗天朝日渐高涨的反日呼声。这个现象也在台湾省的新闻节目中出现，并且打出“萌系日本鬼子反攻大陆宅男”的标题……在各种形象的“日本鬼子”诞生并且广泛传播之后，另外一个天朝对日本人的蔑称词汇“小日本”也被阿宅们萌化了，这次的形象是Q版少女身穿和服手持等身长的日本刀，大概又会让中国的阿宅们感到无比脱力的同时露出会心的微笑吧。如果世界都被萌属性给净化了，也许隔壁的邻居们就不用互相打炮了？

>> 只有神才能操控的痛上网本登场，原作者购入三台

虽然痛笔记本这种东西早就烂大街了，不过由“电脑工房”出品的这款『只有神知道的神界』主题的痛上网本在动画热播的时候预售可以说是非常应景的。这款10寸上网本非常适合阿宅躲在被窝里做各种各样的事情，像作品中的主人公一样成为攻略之神的日子也就近在咫尺了吧！除了上网本本体以外，用户还能获得4种不同的主题音以及原创壁纸15张。喜欢作品的FANS们可能已经忍不住想要出手抱一台回家了，不过漫画原作者若木民喜告诉大家，买一台是不够的，这样难得具有纪念意义的产品自然是要来3份的——一台自用，一台送给爹妈，另一台点上一柱香供着才行呢！

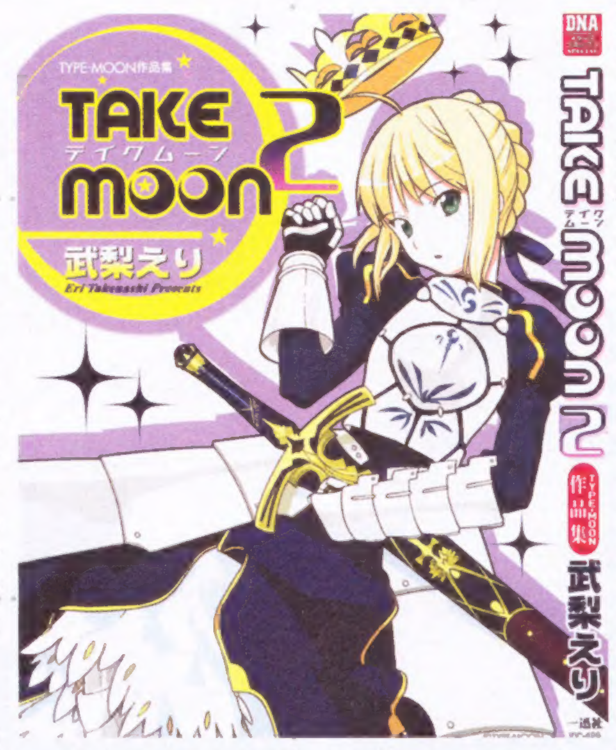
>> 你妹咋能买这么多工口游戏！“俺妹”动画遭到BPO声讨

作为十月新番中的大热门之一，『俺妹咋能这么萌』在播出之后获得了不错的反响，关于这部作品的全方位解读请大家关注本期的专题。虽然说作品得到了观众的支持，不过由于某些场景触犯了大人们的神经，“俺妹”遭到了日本放送伦理・节目向上机构BPO的声讨——“高坂京介，你妹妹怎么买了那么多工口游戏！”具体说来，动画第一话中，桐乃向大哥展示自己的收藏时，出现了一堆工口游戏堆成的小山的场景，其中的『Summer Days』以及『Cross Days』都是大家熟悉的现实中也存在的工口大作。BPO机构的大人们认为这样公然表现未成年人购买了大量的工口游戏的设定非常不合适，可能会造成未成年轻易地购买包含工口内容的作品……不过在此之前，他们难道不该质疑一下兄妹之间的关系么，难道说攻略实妹什么的，已经成了大人们默许的定则事项了？

>> 天朝留学生非法贩卖抱枕被东京警方逮捕

虽然国内各种山寨周边满天飞，不过在版权大国日本，这种事情自然是不被允许的，最近就有一位天朝留学生在通过网络贩卖山寨抱枕，侵犯了别人的著作权而被东京警方逮捕并移交给检查机关。警方在搜查该留学生的房间时，除了找到非法使用“猫耳少女”的图片印制的抱枕以外，同时收押了其它图案的抱枕约400只。这位姓许的嫌疑人在接受警察的审讯时表示，这些抱枕是从天朝网购而来的，他从10月开始在日本的购物网站上进行贩卖，以1990日元的低价狂销了200只以上，他也是看准了日本人喜欢动画的商机才动了这个歪脑筋。

武梨えり+TYPEMOON=？『Take Moon』动画化企划进行时



众所周知，『神薙』的原作者武梨えり老师自当初的“破鞋门”之后就因为身体状况欠佳停止了作品的连载工作，至今仍未回归。而TYPEMOON方面则还在制作他们的幻之名作『魔法使之夜』，并且因为各种各样的原因持续着跳票以及发售日不能确定的状态。当这两个名词一起映入眼帘，我的第一反应也只能是——这动画至少也得等到2014年才能看得上吧……想起之前看到的『月姬』将由制作『FATE/EXTRA』的公司进行RPG化的新闻，心里一股悲怆之情油然而生。『Take Moon』是几年前由武梨老师执笔绘制的基于月世界世界观的二次创作作品，此次的动画化企划中，武梨老师和TYPEMOON究竟会不会担任关键职位还是个未知数，而目前公布的监督人选是制作过『天体战士』的岸诚二。不过在后续情报不明的情况下，大家还是不要太当真为好 = =lll

TMA版“秋山澪”再战，萝莉女优饰演黑猫&奈叶

热衷COSPLAY动作片的朋友对于TMA肯定不会觉得陌生，大家应该每月初都会前往他们的官网查看最新更新的新片情报。感觉最近他们在COSPLAY动作片领域的动作少了很多，也许让很多朋友觉得最近压力很大无处发泄吧。不过，据最新流出的消息显示，去年在TMA版轻音中出演**秋山澪**并且着实火了一把的萝莉女优**つぼみ**要出新片了，片名「借来可爱的COSPLAY女孩 **つぼみ**」(临时)，在片中**つぼみ**共COS了5个不同的角色，其中还包括最近热播的动画“俺妹”中的哥特萝莉黑猫以及永远的魔法少女高町奈叶。鉴于黑猫党势力庞大，看来这次她又要人气高涨好一阵子了。据**つぼみ**小姐透露，她最近也在看“俺妹”的动画，并且最喜欢黑猫这个角色。带着满满的爱来出演黑猫，这次她的表现肯定不会让大家失望的，各位准备好欣赏**つぼみ**小姐的精彩表现吧！

秋叶原和服女装男子酒吧开张，带你领略江户风情

日本最近伪娘之风盛行，比如近期涌现出来的那些伪娘杂志啦，秋叶原神秘的伪娘酒吧等等(大雾 = =lll)。由于顾客们的口味越来越重，普通的女装男子已经完全无法满足他们的需求了，针对这种情况，一家和服女装男子酒吧“若衆bar 化妆男子”即将在12月4日开业，地点选在了距离秋叶原很近汤岛。该店的选址非常巧妙，首先距离圣地很近，保证了客源，其次，汤岛在江户时代就有类似传统，各种“阴间茶屋”非常流行(所谓“阴间茶屋”即以男色为卖点的饮食店)。这家酒吧仿照了“阴间茶屋”的形式，让男性穿上女装和服接客，相信能满足很多怪蜀黍的奇怪生理需求 =w=

平坂读收到小学生读者来信，闪光弹连发

『我的朋友很少』这部热门轻小说作品在刚刚出炉的“这本轻小说真厉害2011”中取得了第二名的佳绩，也许这本小说在今后也将走上一条四通八达的跨媒体之路吧，不过这都是后话。要说一本轻小说厉害到什么程度，其实每个人心中都有自己的评价标准，不过读者来信的数量可以从侧面比较客观地反映一部作品的质量——本月，『我的朋友很少』的作者平坂读在推特上爆出自己收到小学六年级的女孩子寄来的读者来信的秘闻，激动地丢出一连串闪光弹，诸如“信纸散发出小学女生的气味，真让人心动”之类的留言展现了作者内心变态的一面。不过，他这种心情我也能理解啦，编辑部收到初中女生的回函大家也会小小激动一下的。

手冢治虫萌化计划启动，村田莲尔率先展示作品

手冢治虫对于日本漫画界的影响无需多言，不过老前辈的作品以今天的审美眼光来看肯定是有过时的部分的，于是一帮现役的强者聚集在了一起，开始了「osamu moet moso」计划，以“将手冢治虫秋叶原化”为宗旨，试图让现在的读者接受老前辈的作品。本次计划集结到了许多萌绘师，众人发挥各自的想象力将手冢描绘的世界再构成为全新的秋叶原系作品。执笔阵容包括文仓十、伊东杂音、冈崎武士、美树本晴彦以及村田莲尔等人，这强力的阵容一定会让很多读者感到虎躯一震吧。

Na-Ga执笔“天使”签名色纸拍出48万日元

四月的一部『Angel Beats』让一堆Key社的fans泪腺崩坏，作品中最初作为敌人登场的天使在最后和男主角顺利双宿双飞，也因此成了很多人心目中的新娘候选人之一。Na-Ga的人物原案和动画版人设相比更加可爱，自然也让fans们趋之若鹜。某转卖党在雅虎上拍卖电击G's抽奖获得的天使签名色纸，最终拍出了48万日元的高价，一方面让人感觉到角色本身的魅力，另一方面也是作者人气的证明吧。另外，在最近的一场演讲活动中，Visual Art's社的马场隆博社长表示，AB将要游戏化，看来此前看完动画无比怨念的群众们可以得到再来一次的机会了。

可爱迷人的吸血鬼大小姐

——东方 project 粘土第 5 弹“蕾米莉亚·斯卡雷特”

■评测 / 两仪式试试

东方 project 粘土的第 5 弹，红魔馆的吸血鬼大小姐蕾米莉亚・斯卡雷特登场。笔者的一个朋友是蕾米的狂热追随者，他说过粘土最适合用来表现萝莉。果然，等到蕾米粘土发布的时候，原型师 JUN（E.V.）不负众望，把蕾米注重威严和体面、性格却非常任性孩子气的特点表现了出来。

配件方面，三个脸型，神枪**スピア・ザ・グングニル**，能提供足够的可玩性，算是符合 3000 日元的定价。不过想起国内的价格，玩家们一定希望 GSC 更加厚道一些。

底座支撑稳固，图案自然是吸血鬼主题。

zun 帽当然不能偷工减料，帽沿里面也有涂装。

商品名 黏土蕾米莉亚・斯卡雷特
作品名 東方 Project
【厂商】Good Smile Company（好笑社）
价格 3000 日元
式样 ABS&PVC　无比例涂装完成可动人形
全高：约 100mm
原型制作 JUN（E.V.）

灯笼裤有不少细节，裤装的蕾米感觉更幼了…可惜脚和关节之间的色差很难看。

翅膀可以拆卸，能够上下摆动。

扎眼的分模线，消光不足，感觉太肉了。

我们把蕾米换上“淡定”脸，调整成标准站姿，这样看起来还是有点威严的。头发还成，比较显眼的是头顶，高光部分的过渡欠佳。

从这张特写可以看到，蕾米是有胸的…然后下面的腰带涂装出界严重，伴有杂漆，上衣的塑料感也太强，以后喷一层消光应该会好些。手臂的分模线也是非常的显眼。不过相信这只是个别情况，据咨询，大部分蕾米都没有出现这种类似“山寨粘土”的粗糙细节。

微笑动画月号报

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■特约栏目主持 /Eno

有时真的不得不佩服 nico 厨的欢乐度，比如说“大丈夫没问题”的热度最近就一直没有断绝——可以说 nico 文化就是这样通过一个热点一个热点地沉淀起来的吧？这个月 Eno 依然甄选了能代表最近风向与流行的作品，而本栏目的侧重与构成也在摸索与完善之中……请用温厚的目光守护吾等！

Nico流行！ 秋番反响最前线 乌贼娘与我家妹妹的侵略！

虽然有不少动画经由 nico 动配信，但能真正引起 nico 厨广泛反响的作品在每个季度都屈指可数。而秋番中，最被 nico 厨所喜爱的作品恐怕莫过于乌贼娘和俺妹！

自从乌贼娘放送开始，虽然对于剧情上有趣不有趣基本有着不同的两派意见，但共识依然是“乌贼娘很可爱”！乌贼娘的口癖和形象以令人吃惊的速度在线上线下风靡，而 nico 动上更有乌贼娘的相关 MAD 惹眼。『**イカオー**』（sm12462465）于 10 月 17 日投稿，在素材还并不很多的放送初期便用电波系音 MAD 带来了强烈的洗脑中毒性——最可怕的还是在 nico 动上观看的话，这视频还会自动无限 LOOP，堪称剧毒！

将禁书与乌贼娘联动的 MAD『**禁書目録Ⅱ OPに侵略完了したゲソ！！**』（sm12456901）索性将乌贼娘融入其中，毕竟二者人设的相近一直是不少人在意的话题，而 MAD 中随处隐藏的乌贼娘更是让人目不暇接！

当然，在乌贼娘混战中也缺不了“大丈夫，没问题”的登场。『天落！**エルシャダイカ娘**』（sm12639403）将乌贼娘的电波 OP 与路西法和 Enoch 的名台词完美结合，对话内容和节奏都让人爆笑不已。

而同样是以乌贼娘 OP 为话题，**アメリカ人に踊らせてみたシリーズ**（让美国人跳跳看系列）这次也依然难以置信地创造了同步率的奇迹（sm12575518），这个系列元捏他为美国乐队 OKGo『A Million Ways』一曲的 PV，因 PV 实在太有自家生产的山寨感，外加大叔们的舞步也相当有趣，而被 nico 动网友安在各类名曲上，并奇迹地达成了不少神作——如经典的凉宫 ED（sm6068849）和 LUCKY STAR 的 OP 版本，之前 VOCALOID 曲『**モザイクロール**』的合成版（sm11478448）也在歌词上一致得惊人，令人不免感到命运的指引。于是到了乌贼娘的场合，美国人依然不负众望，节奏感和动作的契合度都惹人爆笑。

除了以上杰作之外，乌贼娘也在积极地侵略各种动画的各种场合，动画 MAD 和音 MAD 等领域的表现都值得期待。

而另一方面，『**俺の妹がこんなに可愛いわけがない**』（下称俺妹）则从另一个意义上在 nico 动备受瞩目。由于 OP 曲『irony』本身由 VOCALOID P 出身的 kz 担当，而演唱组合 ClariS 更是从 nico 动翻唱类别起家，因而『irony』也自然而然地染上了 nico 动的色彩。初音的 cover（sm12501366）令人不免感叹 kz 音乐与初音的契合度，与『irony』同名、生日在发售日当天、声质也与原唱如出一辙的翻唱歌手 irony 所投稿的翻唱版（sm12651758）也引起了不小的话题。

而同样有望成为热门元捏他的 OP 也风头正旺，轻音版的 MAD（sm12594772）温情可爱哦！除此之外，俺妹的动画本身也有相当的 nico 动倾向，这一点在第六话 OP 时再明显不过——弹幕的存在感也太异常了吧！？

NICO NICO

Nico推荐！ 万圣节的狂欢 南瓜与他的新朋友们

每个万圣节在 nico 动音乐范畴里都不缺惊喜。去年万圣节前**ハチ**的一曲『Mrs.Pumpkinの滑稽な夢』（sm8489562）在今年依然热度不减，吸引了不少翻唱类别歌手的再演绎。其中，由如今当红热门的五位男性翻唱歌手（**ぽこた**、clear、蛇足、**ベエエエエジュ**、**あにま**）所带来的版本（sm12596937）有着极高的完成度，段落分配和自由 arrange 上也颇为出彩。而灯油（sm12601412）上传的版本则将自己多声类的特质发挥得非常出色，仿佛每段都是不同人所带来的演唱一般，热闹和诡妙之感正合衬此曲的氛围。

至于笔者最为偏爱的版本，还是由**ウタノOB** 所投稿的一版（sm12607564）。尽管在歌唱力上还略有不足，但在短短的四分多钟里所加入的大量台词，却有着不输于职业声优的魄力与魅力。从萝莉青年到老太老头，重重叠叠的声音中甚至可以听到不少声优的影子，整首歌的氛围也因此更升一级——着实不得不感叹 nico 动可谓人才辈出。

除了定番的万圣节名曲重新翻唱外，今年也有多首万圣节主题的 VOCALOID 新曲进入 nico 厨的视线。**マチゲリータP** 的初音曲『**パンプキンヘッドスプーキィダンス**』（sm12607047）带有激烈的狂气，令人产生不安感的编曲、与之相反格外安稳富有人性感的初音声音，歌词中透露的嗜虐氛围都令人无法逃脱地为之中毒。以奇妙旋律与奇特剧情为人所知的**ひなた**春花在本次新曲『**さあ、どっち？**』（sm12456587）中也将镜音双子的小恶魔感发挥到极致，颇为契合万圣节的氛围；而在之前并不广为人知的 VOCALOID P——**てにをは**作词作曲的『**アンファンテリブル・イン・ハロウィン**』（sm12568149）则带有绝妙的疾走感与流畅感，同样是一首值得 LOOP 的万圣节曲目。

和风般若的逆袭 日本鬼子

“日本鬼子”——对天朝人来说是再熟悉不过的称呼，如今竟然化身为萌系美少女的名字！？一切源于一个 2ch 的讨论串，其宗旨在于通过创造“日本鬼子”（**ひのもと おにこ**）这一萌系角色来达到某种意义上的“反击”。这个活动一出便引起无数绘师的巨大反响，以般若、鬼角、和风、美少女的设定基准，pixiv 上也诞生了大量与之相关的同人图片。而在 nico 动上，也可以轻松找到关于鬼子的相关情报综合与关联二次创作，例如关于海外反响（sm12590684）、天朝反响（sm12605607）的汇总等等。此外，在鬼子的代表人设（可参见 sm12647104）确定后，MMD 等关联的影像（sm12642920）也紧随其后，甚至以动画主题曲为目标创作的 VOCALOID 曲（使用 VY1）『HAKUMEI』（full：sm12688908）也由新人 P**鬼ヶ島**投稿，并因曲目本身的秀逸而引起不小的反响。当然，作为天朝人的我们看到这番现状可能更多的只是面露苦笑，但作为一种奇妙的现象和类似恶作剧的“萌化”行动，不妨用宽大的心情去看待如何？如果都是二次元萌思维的话，世界也一定很容易就和平吧——笔者也这样淡淡地期望着。

只留驻在纸上的完美

——天赋与缺陷并存的铃平广

SUZUHIRA

■文/完蛋了的猫王

人无完人。尤其在艺术创作领域，一个人的性格缺陷既能造就他／她在艺术成就方面的独一无二，也能左右此人的艺术生涯是长是短、或顺畅或坎坷。不知谁说过，性格决定命运，胸怀决定格局。作为一个画师，铃平广用自己的人生经历完美诠释了这句话。

绘画才女“误入歧途”

铃平广，原名铃木千裕，出生于 1978 年 1 月 17 日，东京人。父母都是从美术大学毕业的专业人士，铃平广从很小的时候就从父母那里得到绘画技巧的培养，可以说从懂事开始就与纸笔和画材为伴了。据铃平广本人回忆，还在念幼儿园的时候母亲曾经教导过自己说“画叶子时不要只画绿色的叶片，也要注意画出紫色的阴影”，想必在那个年龄大多数小朋友还在画平面的彩色蜡笔涂鸦，对画画没有立体的概念，而年幼的千裕已经在学习正统的油画技巧了。铃平广童年的大多数时间都是对着纸张和画布度过的，进入小学后马上加入了漫画小组，升入中学时同样一直待在漫画社。对于这个青春期少女来说，她画过的人物要远比她真真切切所接触过的大活人要多，长时间默默作画的生活让铃平广养成了沉静冷漠、寡言少语，不喜爱自我表现的内敛性格。学院派的父母一直想让女儿千裕向画家之路发展，可自从上了中学以后，ACG 领域的事物对小千裕产生的影响越来越大，直到有一天另一个少女的出现，让父母眼中的乖乖女铃木千裕一下子变成了铃平广。

中学时代，年仅十四五岁的千裕在学校里已经是一个远近闻名的绘画才女了，但她不合群的性格令她很难交到朋友。当时其它班级也有一个性格开朗，喜欢绘画的少女，那女孩叫做西又葵。很快两个人成为了朋友。在西又葵的提议下，两人开始合作制作同人志，而且很快铃木千裕就有了一个笔名——铃平广，一个千裕暗恋的男同学的名字。说到铃平广这个笔名，记得 6 年前一款叫『SHUFFLE！』的美少女游戏第一次进入国人视野的时候，游戏的两位原画师西又葵和**鈴平ひろ**开始逐渐被大家所熟悉，在获知**鈴平ひろ**笔名的渊源之后，笔者在一篇新闻里写下了“铃平广”这个男性化的译名，很快这个译法就流传开去，成了约定俗成的“官方译名”，这个小插曲让笔者对铃平广一直偏爱有加。

升入高中后铃平广有了属于自己的同人社团 HEART WORK，这个社团名从她 16 岁那年一直沿用至今。层出不穷的动漫佳作，取之不尽的同人题材，让自幼被迫接受正统美术教育的铃平广第一次感觉到原来画笔下的世界可以如此的丰富多彩，青春期的叛逆使她把母亲的教诲都抛诸脑后，如饥似渴地绘制各种美少女和工口同人漫，她和西又葵成了同人志即卖会上的常客。在自己 18 岁那年铃平广就发售了人生第一本单行本漫画『仪式 ~ RITUAL ~』，由 Mediax 社出版，收录的作品大部分都来自于过去一段时间里创作的同人漫画，以及一部分通过非官方渠道发行的漫画短篇。无论父母接受与否，她成了一个漫画家。

铃平广的作品当时被归类到“Ladie’s Comic（女性漫画）”，简单来说就是面向年轻女性读者的成人漫画。女性漫画是日本漫画的一个特有分类，从上世纪 80 年代初到 90 年代末的十几年间曾经流行过一个时期，其重要标志就是以『BE・LOVE』『YOU』等为代表的一批女性向漫画杂志的诞生。当时的这股风潮

对于那个年代成长起来的一批女性画师和漫画家来说曾经起到过决定性的影响，直观地说很多人的画风从少女漫画时代的那种纯情风格毕业，升格到具有成熟女性韵味的画风，进而开始摸索成人化的内容，画女性向的成人漫画，最终发展到由女性漫画家创作的面向男性读者的成人漫画。用这个进化理论可以解释 90 年代一批从 BL 同人漫和少女漫里脱颖而出的女性大手同人画师是如何成长起来的，铃平广和西又葵都是这一批人中的佼佼者。铃平广的同人漫画能跨越载体以商业单行本的方式发售，反映出的就是这批独一无二的女性漫画家在当时受到的优厚待遇。然而大家都知道，铃平广和西又葵最终没能成为一个漫画家，她们的漫画处女作也成为她们漫画家生涯的终点站，这其实很耐人寻味。

女性漫画这一分野的诞生填补了面向学生族的少女漫画，以及面向男性的成人漫画之间的一个微妙空白，出现了只为女性读者服务的青年漫画这个新种类。就像青年漫画显著区别于少年漫画一样，女性漫画与少女漫画定位上的差别也是泾渭分明，女性漫画描写的主题本身更成人、更严肃，表现手法也更大胆开放，性描写逐渐成为很多女性漫画不可或缺的内容，于是出现了专门的女性向工口漫画，铃平广创作的主要就是这种类型的漫画。但同样是工口漫，所谓的女性向和男性向究竟如何区分呢？这个问题始终很模棱两可。啪啪啪原本就是男女之间的互动游戏，即便是一些比较特殊的 PLAY 模式，比如 FUTA、百合或者女性的自○，在很多男性向工口漫画里也多有描写，所以不存在女性专属的工口漫题材，于是到了最后差别也就只能体现在漫画家自己的性别和画风这些方面了，定位上的冲突成为成人女性漫画始终得不到发展的原因之一。事实上到了 90 年代后半期一度席卷业界的 Ladie’s Comic 就已风光不再了，它既无法从 BL 漫和少女漫庞大的读者群体中争夺到更多的份额，也没有办法阻挡新的漫画分类“Teen’s Love（少女爱情漫画）”的崛起，后者其实就是工口加强版的少女漫，面向的读者也是年轻职业女性，而执笔的漫画家大多是从 BL 漫画家转型而来的，在画风的美型度和画工口段子的犀利程度上要远远强过那些从传统少女漫画家转画女性工口漫的漫画家。女性漫画注定会是一条越走越窄的道路，这对于刚刚踏入业界的铃平广来说，是个她不愿面对的前景。

而铃平广没能成为漫画家更重要的原因就是来自于她的好友西又葵的一再“引诱”。在最初的几年里，她们两个的轨迹几乎是完全相同的，一起搞同人社团，一起出漫画，然后先后发行了第一本单行本。铃平广打算在决定自己未来的职业道路之前先专心完成学业，毕竟年少成名根基不稳，父母也不支持她早早就放弃学业成为漫画家。但此时的西又葵已经踏出了人生重要的一步，一个不期而至的因素影响了两人日后的道路，这个因素对于女人来说犹如毒药一般，却又本能地难以抗拒，那就是——男人。

西又葵通过同人活动的关系认识了一个笔名叫八重川麻寻的男人，此人日后与西又葵发展成为恋人关系。2000 年在八重川麻寻的提议下，两人一同成立了游戏公司 BasiL，毫无征兆地进军 Galgame 领域。作为壮大公司实力的第一步，西又葵首先想到的就是多年的闺中好友铃平广，游戏需要原画师，没有什么比自己好友的手艺更信得过的了。此外玩同人社团时认识的一些朋友也在西又葵的邀请下陆续加入进来，就这样一个围绕着西又葵组成的亲

友团性质的游戏公司就这样出发了。铃平广也上了“贼船”，莫名其妙地放弃了漫画家身份，而走上了原画师的道路。

在BasiL的“坑爹”经历

『Bless ～ close your eyes, open your mind. ～』是西又葵和铃平广，同时也是 BasiL 进入业界的第一张名片。与很多不知死活就一脚踏入深潭的菜鸟公司不同，『BLESS』得到的好评可以说是始料未及的，除了游戏的某个重大BUG一度影响正常游戏而招致批评以外，这个全新的团队在原画、脚本和音乐三方面的表现都得到了玩家的认可。铃平广一人身兼二职，不仅担当了原画，还首次挑战脚本，由她撰写的坂本**レナ**线其实并不在五大女主角之列，而是一个次要角色路线，但因为人设和脚本两方面都很优异而升格为可以达成的 GOOD ENDING 中的一个。但令很多玩家感到奇怪和不解的是，从游戏画风看明明是由两个原画师合作完成，而且在广告里也都是这么宣传的，但当游戏实际通关后却发现找不到除西又葵以外第二原画师的名字，包括说明书在内的印刷品里也没有这位原画师对角色的评语，仿佛铃平广在 BasiL 就不曾存在过一样。铃平广的首

秀为何就这样被公司抹杀了呢?

说起 BasiL 社，在这个不大的公司里人际关系其实相当简单，所有人本质上都是西又葵的朋友，但这些人当中有的相互并没有交情，尤其是铃平广，除了与西又葵关系深厚以外，她几乎是被孤立在核心圈子之外的一个局外人。虽然 BasiL 的灵魂人物，创始之初的两大原画就是西又葵和铃平广，但两人之中还是有明显的主次之分。性格内向且不占地主之谊的铃平广当然不会去争第一原画师的位置，尽管在任何时期铃平广的画功都要胜过西又葵，性格使然决定了铃平广虽然不愿甘居人后，却也只能默默忍受而不能对好友直言不讳。况且开发团队的主要成员都是西又葵的朋友，反过来说铃平广也只是亲友团中的一个成员而已，并没有太多的特殊之处。这从 BasiL 的处子游戏『BLESS』的 STAFF 阵容里就不难看出各人的地位，首席原画是西又葵，在所有角色中她包办了六个男女主角中的五个，以及绝大部分的次要角色，只留了一个女主角伊藤彩音和一个配角坂本レナ给铃平广，这与当初游戏对外宣传的“两位原画师合力完成”的说法相去甚远。由于工作量远不及西又葵，铃平广还被指派去辅助**あごバリア**担当脚本的职责。这个颇有点儿戏的决定据说当时西又葵并没有站出来反对，主要是因为当初八重川麻寻指定的脚本人选实力实在不济，西又葵才找来了同人时代的朋友**あごバリア**来救火，在一开始**あごバリア**还是只负责其中一位女主角佐仓雪乃线的一个辅助脚本人员，在西又葵的强烈要求下才被扶正，而且连铃平广也被拉了进来，写她自己设定的坂本レナ的相关剧本（使用的是一条 Jonny 这个笔名）。

此举其实就已经在 BasiL 内部埋下了不安定的因素，一方面社长八重川麻寻的权威受到

▲早期画风

了损害，核心开发人员成了清一色西又葵的亲信，八重川麻寻根本无法插足，游戏发售后的好评如潮更是让八重川麻寻一时间在西又葵面前抬不起头来，试想如果当初重用他指派的脚本师，那么恐怕 BasiL 发完第一款游戏后就要关门大吉。另一方面，不善言语但自尊心很强的铃平广也感到十分不快，在她眼里自己的社长压根就是个难堪大任的废柴，因为大男子主义而对社员指手画脚，而被爱情冲昏头脑的西又葵非但没有重用作为好友的自己，还荒谬地让自己去写哪门子的脚本，实在是与当初加入 BasiL 时设想的前景相去甚远。立场迥异但怀着同样愤懑心情的铃平广和八重川麻寻两人于是就这样因为一部游戏而杠上了，结果可想而知当然是铃平广走人。就这样年轻气盛的铃平广第一段职场生涯只持续了短短一年时间就宣告结束了。

其实铃平广的出走并没有平息 BasiL 的内乱，相反这只是 BasiL 分崩离析的开始。BasiL 当初成立的方式就注定了它要么是一个风风光光的“夫妻老婆店”，要么就随着两个创始人感情的破裂不欢而散。或许『BLESS』的热卖暂时缓和了公司紧张的气氛，走了一个性格刚烈的铃平广，可能连西又葵在内的很多人都觉得舒了一口气，毕竟公司在快速前进的轨道上，失去铃平广这个损失是可以承受的，只要有外向开朗好交际的西又葵在，就会不断的有新朋友加入进来。BasiL 之后的两部游戏『21-Two One-』和『それは舞い散る桜のように』都是口碑不错的作品，西又葵独自撑起原画的一片天，あごバリア和王雀孙也逐渐成长为能够独当一面的脚本师。但 BasiL 的成功似乎离八重川麻寻越来越遥远了，这个社长在公司里存在的价值显得十分微妙，最终他与西又葵感情破裂，主要公司成员几乎都站到了西又葵一边，一夜之间人去楼空，于是 BasiL 名义上虽然没有倒闭，但实际上已经无以为继了。

后来的故事跟早就离开 BasiL 的铃平广当然没有任何瓜葛，23 岁的她失业了，除了画画什么都不会，况且她对画画以外的工作也不怎么感兴趣。如果是在 4 年前，或许坚持女性漫画之路的话，铃平广现在就是一个小有名气的漫画家了，眼下她却有生以来第一次为生计而发愁。常言道在家靠父母，出门靠朋友，

单靠去啃老显然是不可能了，只能靠朋友帮忙。但头一遭与朋友合伙创业的经历又以令人不快的方式而告终，朋友究竟能为自己带来什么呢？一个人的力量毕竟太过渺小，铃平广在Galgame界的资历只有一部游戏中可怜的两个角色。值得庆幸的是此时在同人领域，铃平广已经闯出了一番名堂，她在圈中虽然不像西又葵那样广结天下豪士，但总算也有那么一两个有实力的朋友，桥本**タカシ**就是铃平广为数不多的密友之一。

转战F&C，邂逅29岁的宿舍管理员

桥本**タカシ**成名要比西又葵和铃平广早一年。在铃平广还在进修学校念书时桥本就已经凭借『With You ~**みつめていたい**~』一作跻身当时最热门游戏原画师的行列了，游戏为处于进退两难中的业界大手公司F&C注入了全新的活力，所以由自己公司一手培养起来的桥本**タカシ**一下子就成了整个F&C集团里最被看重的一个新人原画师，尤其是在公司本来的台柱，以甘露树和**みつみ**美里为代表的“四大金刚”被Leaf社无情挖角之后，桥本**タカシ**更是成为F&C非常倚重的首席画师。实际上早在成名之前桥本**タカシ**与铃平广就已经通过同人志即卖会认识了，桥本十分欣赏这位学生时代就出来闯荡同人圈，18岁就发行漫画单行本的女孩儿。1996年冬天C51上铃平广和西又葵发售的一本『樱花大战』同人本『大和抚子 七变化！』里就请来了桥本**タカシ**一起来作画，那是桥本早年为数不多的几次同人经历。之后不久桥本**タカシ**就在F&C社扶摇直上，坐稳了主力画师的位子，当时并没有想到铃平广也会进入Galgame这个圈子，2000年的『BLESS』曾经让桥本大吃一惊，首次挑战游戏原画的铃平广丝毫没有怯场，早已不是4年前那个羞涩的学生妹。于是当铃平广与BasiL闹翻辞职后，桥本立即向公司引荐了这个他十分看好的新人，希望能让她加入公司正在紧锣密鼓筹备中的『快餐店之恋3』的原画阵容。

但『快餐店之恋3』毕竟是关系到新生的

F&C生死存亡的关键一作，当时『快餐店之恋』系列的开发已经从COCKTAIL SOFT暂时被F&C总公司收回，交给了新组建的FC02工作室，等待COCKTAIL SOFT的是重组的命运。原本公司就对扶正桥本**タカシ**为首席原画以取代甘露树和美里两人并没有十足的信心，只是因为桥本**タカシ**曾经在『快餐店之恋2』里与以上二人有过合作的经历，是重要性仅次于此二人的第三原画师，所以前两把交椅空出来以后，理所当然地应该由桥本**タカシ**来继承。再者『快餐店之恋2』的四位原画师有三人都出走Leaf社，也只剩下桥本是老面孔，想必在玩家中的认可度也会高一些，但桥本以外的替补队员们就很难说了。公司从KID社偷偷请来的当家画师佐佐木睦美不愿意公开真实身份，所以起了个谁也不认识的叫“**藤宫博也**”的马甲，第三画师莲见江兰是个名不见经传的新人，如果再加进一个连仅有的一部游戏的包装盒上都没有被署名的铃平广的话，势必会进一步降低原画阵容的知名度。所以尽管有桥本**タカシ**一再的力荐，但『快餐店之恋3』的总企画稻村龙一最后还是决定采取保守的方式，由桥本承担一半以上的人设和原画任务，**藤宫博也**和莲见江兰一人分到两个角色，而资历最浅的铃平广只分到了木下贵子这一个角色。然而谁都没有想到的是，这个角色不仅推动了『快餐店之恋3』的热卖，也从此树立了铃平广在业内的口碑。

『快餐店之恋』系列的玩家应该不会对木下这个姓感到陌生，1996年发售的第一部『快餐店之恋』里男主角的名字叫**木下祐介**，姓木下的角色从此之后成为系列中一个举足轻重的家族，一代里的两位女主角神无月志保和森原

さとみ后来分别嫁给了木下泰夫、木下祐介父子，因此改姓木下，女主角之一的北川清美是祐介的表姐，另外从一代里保留到二代的人气角色，乳神初代目木下留美是祐介的实妹。二代中木下家族暂时退居二线，到了三代时则再度活跃起来，男主角神无月明彦是神无月志保的弟弟，也就是木下家的外戚，这代的新增角色里又多的三个姓木下的，担任宿舍管理员的可攻略角色木下贵子、『快餐店之恋 3.3』中登场的贵子的侄子木下升，以及贵子的表妹木下千鹤。制作组对木下家族的偏爱通过游戏传导给了玩家，又通过玩家的反馈影响着制作组的决策，一代的两位人气角色志保和さとみ后来都以人妻身份加入木下家族，以及实妹角色木下留美的保留不能不说都是玩家呼声的体现。

到了『快餐店之恋 3』时出现的木下贵子虽然本质上与一代的木下家族没有太多的关联，但玩家们出于惯性思维认为只要是姓木下的那就一定是制作组最偏爱的角色，应当予以最多的关注。而事实上木下贵子的设定也体现出一些独一无二的地方，比如她的身份是宿舍管理员，性格豪爽、食欲旺盛，在系列之前的几部作品里还从未出现过这么"御"的御姐，而且 29 岁的年龄也让贵子成为整个系列的女主角里最年长的一位，令扮演十几岁年轻男主角的玩家们充分体验到了什么是攻略阿姨辈角色的快感。此外贵子那 91/61/89 的壮观三围虽然比不上二代里早苗和葵两位乳神的犯规设定，但至少在『快餐店之恋 3』里无人能出其右。种种讨玩家喜爱的设定综合在一起，成就了木下贵子在游戏发售前进行的角色人气玩家票选中与高井さやか一同夺得并列第一的位置。这对于开发团队来说是个皆大欢喜的结果，高井さやか的受欢迎证明了桥本タカシ完全有实力填补甘露树和みつみ美里走后留下的空白，而木下贵子的脱颖而出则再次验证了监督稻村龙一发掘潜力新画师的独到眼光，最重要的是当初力荐铃平广的桥本和铃平本人都赢得了良好的声誉。随着游戏的热销，贵子在媒体上的曝光率与日俱增，越来越多的玩家记住了铃平广这个笔名，也让越来越多的杂志和游戏公司纷至沓来，求贤若渴。铃平广可算是体验了一回走红的感觉。

理性地说其实『快餐店之恋 3』对 F&C 来说是一次豪赌，因为主力画师的出走而造成人气大跌是不争的事实，让桥本タカシ来取而代之只是稻村的一厢情愿，重用几个新人画师更是完全没有取胜把握的赌博。但这次豪赌无疑是成功的，在 F&C 出色的媒体攻势下，1 万套预约版很快就被抢订一空，令稻村总算是松了一口气。从此之后稻村开始对自己的眼光深信不疑，每次开发新作必定会拉几个刚刚冒头的新人画师来助阵，此举屡试不爽，先后捧红了铃平广、水濑凛、ひなた睦月等多位画师，这些人之后都为 F&C 所用，帮助公司顺利度过了被 Leaf 社挖角而一度陷入的巨大困境。

而站在铃平广个人的角度来说，在 BasiL 留下的不快阴影已经远去了，她终于证明了自

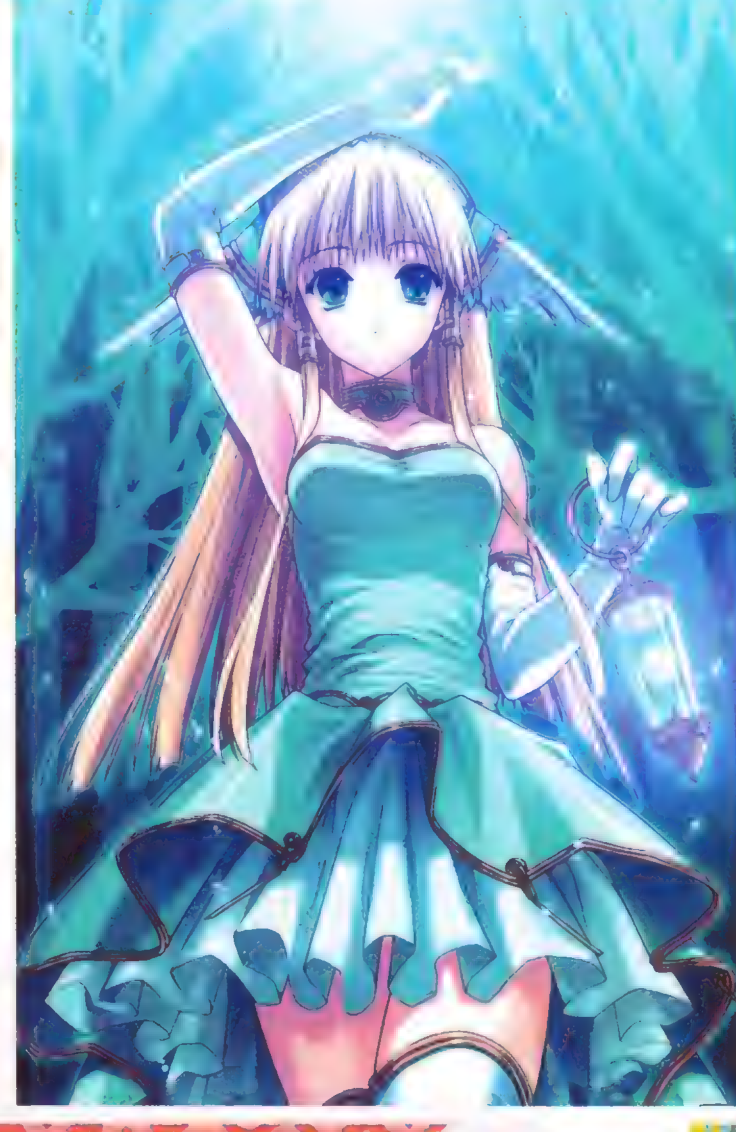
HEART-WORK 2009.8.14 HIRO.SUZUH

已作为原画师的实力。00 年到 01 年的一年多时间，是她画技上获得长足进步的一年，在同人志上画过很多次美少女游戏同人之后，在 BasiL 她首次品尝了自己做原画师的滋味，但画风上真正的突飞猛进还是在她加入 F&C 之后，在甘露树和**みつみ**美里所留下的一大批“遗产”的熏陶下，在桥本**タカシ**这位亦师亦友的前辈的指点下，铃平广的画风从之前这一年里的剧烈动荡中逐渐平复下来，走向主流化。她不仅学到了如何在一个由多个风格不同的画师组成的原画阵容里相互取长补短，和睦生存，也切实地学习了不少实用的技巧，例如在担任角色设定时如何既能避免千人一面，又能有效地凸显出自己的风格；又例如从桥本**タカシ**那里学到的一整套服饰设定的宝贵经验，这些都为铃平广日后独立承担起一部游戏的人设和原画奠定了基础

其实就在『快餐店之恋 3』发售不久后，F&C 就破格将铃平广擢拔为一部新作『**あいかぎ ~ひだまりと彼女の部屋着~**』的主力原画师，与エロ漫画家出身的卷田佳春合作。游戏类型是 F&C 里比较常见的简单易懂的纯爱故事，父亲因事故去世而变得无依无靠的主人公村濑孝司住进了班主任叶月老师家，与彩音和千香这叶月两姐妹，以及学校里其他妹子之间发生了许多的甜蜜与苦涩交织的恋爱经历。游戏脚本的最大亮点无疑是姐妹丼，而且其中一个还是自己的班主任老师，推倒老师的诱惑让很多玩家心动不已，相比之下姐妹以外的其他角色就显得苍白了一些。铃平广在游戏中的表现无可挑剔，当时她画风的成熟度跟现在已经相差无几，可以说风格已经基本确立。由她绘制的叶月姐妹俩，与卷田绘制的另两个女主角被摆在一起比较的话，精美程度立现，所以也难怪玩家们会厚此薄彼。Eroge 批评空间上很多人都给游戏打上了“CG 美”的标签，但当 4 年后游戏推出续作，由双龙接替原画一职后就没有多少玩家赞美 CG 精美了，可见铃平广的作画当年已经成为游戏的一大卖点。03 年 8 月 PC 版发售后，9 月追加了 CG 后的 DC/PS2 家用机版马不停蹄地发售，F&C 方面自信满满，这也是铃平广的作品首次登陆家用机平台。就在大家都认为铃平广将成为 F&C 的又一个希望之星，从此前途平坦的时候，一个人的出现重新把她拉回了矛盾的旋涡

再战 Navel，人渣凛的“生母”

就在铃平广的新作『**あいかぎ**』发售的一个多月前，西又葵迎来个人事业高峰的一部游戏『**それは舞い散る桜のように**』由 BasiL 发售，之后很快又推出了 DVD-ROM 版。当时表面上风光的 BasiL 其实内部早已危机四伏，此后不久西又葵与社长兼男友八重川麻寻正式宣告决裂，公司分裂为社长派和西又葵派，但很显然起到决定性作用的重要角色都在西又葵一边。随着西又葵从公司退股离职，西又葵亲友团的一大批员工也纷纷离开了 BasiL。其中一个元老级的成员**アッチョリケ**向西又葵提议把老员工聚拢起来再组建一个新公司，不久后**オメガビジョン**社成立了，如果你对这个名字感到陌生的话，那么 Navel 这个品牌你一定知



道。明眼人一看就明白，这个新生的 Navel 就是把社长八重川麻寻炒掉之后的 BasiL 原班人马，但这组人马还缺了一个人，铃平广。那么接下去的故事其实就很简单了，西又葵再次跑去游说铃平广，厚着脸皮劝她放弃已经在 F&C 得到的大好前程，两个好友一起二次创业，一起在 Navel 打天下。铃平广当然知道 Navel 不是西又葵一个人的，就像三年前一样，担任社长的是另一个与西又葵关系密切的男人，加入 Navel 之后自己的处境依旧会很微妙。但是，除了相信自己交往了十年的挚友以外，铃平广还能怎么样呢？她实在没有一个足够坚强的理由拒绝西又葵的邀请。况且 F&C 的德行世人皆知，说的难听点是整个业界凝聚力最差的一个公司，三天两头有核心人员跳槽，一整个团队被挖角的情况也不是一次两次，跳槽的员工里画师占的比例尤其大，所以 F&C 从来就没有一个招牌式的画师，就连铃平广的好友桥本**タカシ**也时刻感到如履薄冰。

当时事业已经走上正轨的铃平广其实并没有把希望完全寄托在 Galgame 上，早在 2000 年时她就靠实力打入了插画领域，03 年初她的第一部轻小说插画『银盘万花筒』也已经投入运作，她为自己找到了不错的退路。综合各方面的因素，费了一番思量之后，铃平广答应了西又葵的邀请，加入了 Navel。

Navel 创立的初期对于每个成员而言都是一段相当美好的蜜月期。这家公司的核心开发

团队在各个岗位上都有能够独当一面的能人，他们或是在 BasiL 经受过几年的历练，或是在西又葵的邀请下从别的公司投奔而来，当这批人聚集在一起，无不摩拳擦掌准备大干一番。如果说在 BasiL 期间还有什么嫌隙的话，那么此时的铃平广和西又葵两人也已经摒弃前嫌，携手共勉。当初让铃平广最为愤愤不平的就是，明明自己画得好，却只能担当一个不起眼的小配角，所谓两大原画师平起平坐只是一句空话，但这次合作不同，西又葵拿出了十二分的诚意，这种诚意在 Navel 的首部作品『SHUFFLE！』中体现得淋漓尽致：游戏前后各种版本加在一起总共 16 位主要女性角色，西又葵占了9员，铃平广分到 7 人，以及所有的男性角色。这还是在几年后铃平广已经离开 Navel，『SHUFFLE! Essence+』发售时的情景，其实在『SHUFFLE！』第一版推出时，铃平广笔下角色的数量甚至要超过西又葵。这样一来铃平广当然也没有理由再抱怨什么了。

合众人之力精心打造的『SHUFFLE！
2004 年初推出的时候异军突起，在事先并没有被看好的情况下一路高歌猛进，年终盘点时竟取得了年度销量第三的惊人成绩，仅次于怪兽级别的『Fate/stay night』和 Key 催泪弹『CLANNAD』，对于一个新公司来说，险些撼动两大业界台柱的销量真叫人有点瞠目结舌。玩过这部作品的朋友应该知道，它既没有『Fate』那样的装逼世界观设定和大量战斗情节，也没有『CLANNAD』的强力煽情元素，『SHUFFLE！』是一部标准的校园后宫剧，登场的美少女角色高达两位数，男主角则只有一个，那就是后来被封为“四大人渣”之一的土见凛。诚然游戏的主力脚本师**あごバリア**在描写各条女主角路线时发挥了让人刮目相看的实力，为每个人都设定了鲜明的性格和一个能令玩家信服的“背后的故事”，从而避免了游戏沦为形式化的推土机后宫剧。但实际上游戏在女主角的选择上并不存在本质上的冲突，世界观设定本身就为男主角土见凛制造了一个可以

左拥右抱的有利前提条件，作为人类“使者”的土见凛，担负的是平衡神、魔、人三界之间平衡的重要使命，神界和魔界的公主都是他的未婚妻，而且两界的王都认可“一夫多妻”的行为，所以玩家大可以大胆地放手去体验人渣的感觉。这样一来对玩家吸引力最大的就不是跌宕起伏的剧情，而是角色的魅力本身，换言之游戏的卖点这次真的是“西又葵 + 铃平广两大画师倾力合作”了。

两人在『SHUFFLE！』中的合作颇有些创作同人志时的默契，西又葵负责的是以神族公主希娅为首的神族阵营，铃平广负责奈莉奈代表的魔族阵营，人类角色则是一人一半。两人充分体现出了各自画风的特点，西又葵笔下希娅公主的元气可爱，幼驯染芙蓉枫的体贴顺从，神秘少女普莉姆拉的三无属性；铃平广笔下魔族公主奈莉奈的高贵端庄，邻家学姐时雨亚沙的温柔大方，熟女教师红蔷薇抚子的奔放热烈……众多风情万种的女性角色让玩家大开眼界，目眩神迷，一时间游戏的 CG 包成为网络上的抢手资源，更有蛋疼玩家把 CG 修改成了步兵版来自娱自乐。但平心而论 Galgame 毕竟还是小众文化，真正把『SHUFFLE！』的人气推向最高潮的还是一年以后的动画版。

整个 2004 年里『SHUFFLE！』可谓风光无限，当时动画公司对于 Galgame 题材作品的改编还是比较谨慎的，选材要求非常苛刻，

▲左边这位赢家就是四大人渣之一的土见凛

04 年的销量前三甲『Fate』在 06 年时首度动画化，『CLANNAD』则是在形势一片大好的前提下，直到 07 年才由京阿尼拍成 TV 版。『SHUFFLE！』的动画化比这两部都早不能不说是其后宫的题材占了很大的便宜，比起缠绵悱恻的煽情片或者刀光剑影的动作片，动画公司当然更喜欢模式简单投入少的后宫剧。不过好在『SHUFFLE！』并没有因为后宫题材而被拍得白烂无比，反而给观众带去了很多惊喜。动画公司 asread 虽然没有什么资历，但监督细田直人的履历上有一长串后宫剧的名字，可以说是个中老手，首先在人设和作画方面 asread 就没有让观众失望，人设平山英嗣在平衡统一铃平广和西又葵两种不同画风的同时，也注意尽量表现出两人各自的特色，在 24 话的篇幅里虽然无法保证作画不出现崩坏，但监督非常讨巧的，也非常无耻地用大量露点镜头来转移观众的视线，“R-15 片”的噱头让更多血气方刚的年轻观众对这部动画趋之若鹜。

『SHUFFLE！』这种走旁门左道的行为也直接导致了后来越来越多的后宫片，尤其是 Galgame 原著的后宫动画都清一色地采用刷新下限的方式来博取眼球。监督细田直人另一个化腐朽为神奇的高招就是大幅度简化原作中的角色关系和世界观设定，把原作的主旨降低了一个档次，主要的人气角色都被保留，但男主角不再担负什么对三界和平负责的沉重命运，他只需要对他的后宫负责就可以了，尽管连这一点他都无法做到。世界观被简化，取而代之的是很多游戏里没有的里设定被搬了出来，其中最为观众所津津乐道的就是幼驯染角色芙蓉枫的黑化。在被主角玩弄了整整 18 话以后，芙蓉枫终于在 19 话情绪大爆发，双眼空洞无神地在炉灶上煮着一口空锅，“空锅”后来成为 2ch 上对『SHUFFLE！』的代称，芙蓉枫则成为近年来最具代表性的一个养得累（**ヤンデレ**，病娇）角色。枫的黑化使声优“北斗之萨”后藤邑子和角色的“生母”西又葵一下子成为舆论追逐的热点。铃平广虽然没能在这个角色上占到多少先机，但动画最终选择的亚沙学姐的路线又不能不说是对铃平广极大的鼓舞，她笔下的角色成为“正室”，更重要的是人渣凛也是从她笔下诞生的，而她也顺理成章地被看作是『SHUFFLE！』的第一原画，可喜可贺，可喜可贺啊。

能伤害我的只有挚友

『SHUFFLE！』游戏的大卖，动画的爆红对新生不久的 Navel 来说是件亦喜亦忧的事。喜的是迅速积累了大量资金，为后续作品的开发提供了坚实的保障，而且员工们不用饿着肚子谈理想；然而忧的是，一旦处女作成为封顶的代表作，那么往后再开发新作就一定会被吃老本的想法所束缚。事实证明，Navel 的确是一路吃老本吃到了今天。『SHUFFLE！』之后制作的『Tick！ Tack！』和『Really? Really!』，以及 fans 向麻将游戏『**ね**～PON?×**らい** PON!』都与『SHUFFLE！』有直接联系，要么世界观共同，要么沿用大量前作的角色撑场面。有着前作的话题光环，『Tick！ Tack！』和『Really? Really!』的表

现都很令人满意，各种骗钱的特别版、完整版、移植版层出不穷，这种骗钱招数一直延续到去年的『SHUFFLE! Essence+』。铃平广和西又葵两人只要携起手来似乎就能无往而不利，她们是业内最强大的原画拍档，十几年的友情令她俩的默契程度无人能及，当时已经找不出谁能撼动 Navel 的原画业界第一的地位了，Type Moon 那个不懂上色的武内崇不能，双拳难敌四手的 TONY 大神不能，Key 社的大饼脸画师**樋上いたる**就更不能了。但是俗话说的好，堡垒从内部最容易被攻破。

『SHUFFLE！』发售后的 4 年里，只有一部新作的内容与它无关，就是 04 年 12 月发售的『Soul Link』，原画由铃平广独自承担，也是铃平广在 Navel 时期仅有的一部个人作品。『Soul Link』的开发企画发生在『SHUFFLE！』游戏大卖动画热播之前，所以没有受到波及影响，能够保持独立的开发思路。游戏的企画是刚刚从 Elf 跳槽而来的**藤海琢樹**，此人身上带有的气质明显与 BasiL 老班底的一群人不同，所以他提出的方案也在 Navel 的作品系谱里显得特立独行。『Soul Link』有着标准 SF 的世界观设定，失事宇宙船这个封闭舞台空间，双男主角、女主角凌辱可能、大量选择肢和大量 BAD ENDING、重视游戏性和悬疑成分等等敲打着 Navel 老玩家神经的新特性贯穿全作。换言之，除了原画还是由铃平广执笔以外，『Soul Link』是一部与『SHUFFLE！』完完全全不同风格的游戏。由于反差太大，『Soul Link』最初是作为 Navel 的第三部游戏被提上日程的，但因为种种原因才提前到了第二作。原先的第二作是直到 2009 年才正式发售的『**俺たちに翼はない**』，该作是西又葵的独占作品。好吧，写到这里大家不难看出其实 Navel 的真正大当家始终还是西又葵，在『SHUFFLE！』尚未发售时，西又葵就一直在踌躇满志地准备接下来马上推出自己的个人作品，铃平广的作品排在第三位。只不过『**俺たちに翼はない**』出了点小小状况才让『Soul Link』赶超到了前面，关于这点西又葵是一直耿耿于怀的。

于是『Soul Link』仓促上阵后，很多 Navel 的玩家都对这部严肃的作品表现出不适应，很多人并不喜欢类似 KID 风格的悬疑 AVG，只想轻轻松松地攻略女主角，然后看漂亮的 CG。可以想见『Soul Link』的销量远不如『SHUFFLE！』那么火爆。但换个角度来思考的话，铃平广出道至今是第一次画一部完完全全属于自己的游戏，欣赏她个人专场的这个机会相信也是很多铃平广的忠实 fans 不愿错过的。『Soul Link』的表现仍属强势，有包括小说、漫画和 PS2 移植版在内的衍生作品，06 年 4 月也得到了动画化的机会，2010 年甚至还发售了脚本经过补充强化的“终极版”『Soul Link ULTIMATE』。可惜的是动画版『Soul Link』的亮点都集中在了音乐方面，视觉表现方面虽然走『SHUFFLE！』的老路也搞成了 R-15 版，作画崩坏问题严重，没有得到很好的口碑。当然，这些小小的瑕疵当时都被『SHUFFLE！』巨大的成功效应所掩盖，铃平广和西又葵两人仍是最炙手可热的原画师人选，只要她们中的任何一个屈尊接受外包业务，那么无论哪个公司都愿意出价争夺。事实上，在『Soul Link』发售之前铃平广就有过一次外注画师的经验，作品是 KID 的全年龄美少女游戏“天使系列”中的一作『见习天使：黑白色』，只是当时铃平广分身乏术，只担任了游戏的角色设定，原画工作另有他人代劳。西又葵的私活则更多，这里就不多展开了。

『SHUFFLE！』系列的销量四平八稳，口袋里揣了不少钱的 Navel 在 05 年底开始考虑扩张的问题了。按照一般 Galgame 游戏公司的扩张规律，都会先开一两个风格与主品牌显著不同的子品牌来试水。2006 年 5 月 Navel 的姐妹品牌 Lime 正式开张迎客，初代画师是奈月**ここ**（曾有传言说奈月**ここ**是西又葵的表妹，此事并没有得到考证）。关于设立姐妹品牌的事，铃平广与西又葵其实一直存有分歧，在『Soul Link』之后铃平广就没有再得到新的个人作品的企画，公司一部分资源用于维持『SHUFFLE！』系列，一部分资源加紧开发西又葵的新作『**俺たちに翼はない**』，如果再要分一部分到新的姐妹品牌的话，那么铃平广所能施展的空间就将显得更局促了，所以出于自

己利益的考虑铃平广并不愿看到Lime的创设。但情况又回到 BasiL 时期的处境，Navel 是西又葵与アッチョリケ合伙创建的，后来担任主力脚本师的王雀孙也参股进来，形成“音乐 × 原画 × 脚本”的鼎立之势。其实在加入 Navel 之初铃平广就已经没有了插足的余地，再加上在后几年的发展中，三人从各公司挖来了不少强人成为自己的嫡系，加上原先 BasiL 班底的老员工，实在找不出几个与铃平广私交笃厚的角色，毫无疑问在 Navel 里她又被孤立了……

在 06 年底的年度总结和 07 年全年计划讨论会上，大量公司资源被挪到了 Lime，以帮助这个姐妹品牌的处女作能尽快推出。整整一年什么新作都没有被排到的铃平广与公司其他成员很快陷入了紧张状态，以铃平广孤僻倔强的个性，正应了那句话：不在沉默中死去，就在沉默中爆发。终于在 2007 年 2 月 23 日，玩家们最不想看到的事还是发生了。Navel 的官方网站上当天刊登了这样一条消息：铃平广因为“身体原因”决定退出 Navel 社！这条新闻很快被日本和国内的各大ACG 网站论坛转载，各种小道消息不胫而走，有的猜测铃平广真的得了什么重病，有的猜测铃平广可能要结婚，但更多的人把矛头直指铃平广和西又葵两人之间关系的破裂。或许很多人无法想象这对交往了十几年的好友会真的有分道扬镳的一天，但我想看了本文之前的叙述，那些曾经抱有疑惑的人应该多少能理解铃平广当时作出这个决定时的心情。铃平广为何会突然离开 Navel？笔者的答案就是，没有什么内幕，也不存在什么真相。分久必合，合久必分是自然规律，友情什么的也会变成浮云，况且是两个单身（老）女人之间的友情，要多脆弱有多脆弱。别忘了，这已经是铃平广第二次出走了，至于是第几次与西又葵闹翻或许只有她俩自己清楚。

但是年龄的增长能带来一个好处，就是人未必会更成熟，但一定会更现实。这次选择离开的铃平广并没有与 Navel 划清界限，很显然她以“身体不佳”作为借口脱离 Navel 的怀抱也是为了给自己留条后路，实际上她仍然是 Navel 的外注画师，公司后来发售的几部冷饭游戏『SHUFFLE! Essence+』『Soul Link ULTIMATE』里都有她的登场，有人惊呼西铃二人复合，但其实铃平广人虽已不在 Navel，她的存在感却从未消失，复合什么的只是 fans 们的一厢情愿。年过三十，都拥有一份自己事业的两人并没有一定要再度携起手来的必要，或许将来会有，但一定不会是明天。

离开了 Navel，虽然这次还是负气而走，但铃平广已经不会再像 7 年前那样乱了方寸，她手上的工作源源不断，丝毫不必担心会饿肚子（“身体不佳”无法工作的借口不攻自破）。而且她的创作热情也没有受到多大影响，让重新恢复自由身的铃平广感到无比充实的就有她为之付出青春的同人创作。从 15 岁那年起她就没有停止过绘制同人本，即便中间经历过与西又葵的数度聚散，最终选择了分道扬镳，但是铃平广还是本色地保持着自己对同人创作的热情。

回顾长达 17 年的创作经历，1993 年的『极乐天使』是铃平广和西又葵的起点，当时用的社团名是“极乐天国”，画的是男性向动漫的启蒙作品『美少女战士』。当时年仅十五岁的两人画风还相当稚嫩，跟现在简直是天壤之别，但画面上的人物一半脸型扁，一半脸型尖，其

实很容易就能分辨出哪些是铃平广画的。从铃平广的笔触里能隐约看出点模仿武内直子和高桥留美子的痕迹，而当时的西又葵就已经是一副圆圆的大饼脸了，至今没有变过。

铃平广画风漂亮，基本功扎实，而且有画女性漫画的经验，所以经常会被其它社团请去合作，当时的一些知名同人画师 NAS-O、介错、好实昭博、伊藤 Ben、井上卓哉都曾经与铃平广合作出过同人本，所画的内容涵盖了当时一大批热门的动漫作品，其中包括女性动画圣经『少女革命』、游艺厅霸主『拳皇』、新世纪 TV 动画三大神作之一的『机动战舰 Nadesico』、CLAMP 国民级动画『魔卡少女樱』『魔法骑士』、日式 RPG 不朽经典『最终幻想 7』、美少女游戏改编动画启蒙作『ToHeart』等等，各种风格迥异的作品像大杂烩一般融合在一起，只要是有人气的就画，完全没有创作主线和偏好。有时铃平广一年要画近 10 本同人志，到处赶同人志即卖会的场子如同家常便饭。这种莽撞和精力过剩的表现很像一个充满幻想却无处发泄的女子高生，但实际上铃平广到了 30 岁以后还是老样子，这就不能说是女子高生，而是大龄剩女了。

说到铃平广名下 HEART WORK 的同人作品，总数已经超过 90 本，完全收集几乎是不可能，笔者推荐一些比较有收藏价值的供挑选参考。01 年 5 月与浦乃まみ合作的『Chobi x Chobi』是她笔下一本 CLAMP 系同人集大成的作品，可以欣赏到铃平广版的妩媚小叽。06 年 4 月 SC31 上与西又葵合出的『Cherry Heart』则是集中表现『ToHeart2』同人的一部佳作，内有大量彩页。从 05 年冬天的 C69 开始，只在冬夏两季的 Comiket 上发售的全彩个人同人志画集『冬 / 夏のらくがき本』系列，以及她自己原创的服装设定集『Berry』系列也都是必收的精品。当然，开展同人活动 17 年以来手笔最大的一部同人志还属 04 年 Comic Revolution 35 上发售的厚达 230 页的 JOKER TYPE × HEART WORK 十周年纪念本『10th anniversary』，这里面把西又葵十年同人创作的精华也都收录在内了。

同人创作再怎么红火也只是业余消遣，作为自由画师关键的生活来源还是不断接工作。07 年时铃平广在 Galgame 原画方面的工作的确出现了一段空白期，但到了 08 年情况全面好转，先是 Lass 社的『11eyes』找她做女侍者服装的设定，之后很快她的老朋友桥本タカシ又给她带来了一份不错的差事，两人一起为 CUFFS 的新品牌 Sphere 的处女作，也就是目前引发热议的『缘之空』担任原画（此时桥本タカシ已跳槽到 CUFFS），在自己的前辈面前，铃平广实在不敢造次，甘愿只拿两个女主角，其余都由桥本担当。08 年还有一桩好事上门，这桩好事与 Navel 还有些关联。一家

新成立的公司 Rosebleu 请铃平广担任处女作『Stellar ☆ Theater』的独占原画师（好吧，不觉得铃平广是“开苞”大师吗……），这个公司的两位创始人都是铃平广的老相识，社长青葉是以前 Navel 的程序员，主力脚本师**あごバリア**之前提到过，从 BasiL 时代起就是铃平广的老同事，可以理解为是铃平广在职场上少有的几个朋友之一。

『Stellar ☆ Theater』借着 Navel 的光环博得了不少眼球，铃平广功不可没，游戏素质本身不差也是口碑良好的原因之一。当然要与 Navel 时代的高度相比，此时的铃平广显然还没有恢复十成功力，她的作品已经没有了系统性，工作越接越多，也越接越杂，画风也开始重新陷入动荡期，动荡主要是来自于每个作品每个工作千变万化的要求。例如她曾为精美度要求较低的手机游戏『Melody of Emotion』作人设，今年 9 月参加了 HOOK 社的十周年纪念作『Sakura Bitmap』，可惜也只是第三原画师。前不久又爆出消息说如日中天的 5pb. 社也看中了铃平广，请她为 2011 年春天将要发售的一款 XBOX360 格斗对战游戏『**ファントムブレイカー**』担任人设。当这部作品的宣传图片出现在网上时，大家都惊呼这货不是铃平广。于是人们又开始 YY 起铃平广与西又葵的“绯闻”，希望她能回到正轨上，少接一些莫名其妙、毁坏形象的作品，顺便拯救一下“千人一面”的病症越来越严重的西又葵。因为只有当她们两人组合在一起的时候，才是她们最强大的时候。但两人的合作其实并没有中断过，除了前文提到的两款翻新游戏，两人在插画领域的合作也已经持续了多年，要欣赏原汁原味的“西又葵 × 铃平广”，只要买杂志就可以了。

说到铃平广的插画创作，早在 2000 年她从 BasiL 负气出走，生计无着时，第一个为她雪中送炭的就是『E.L.O（Eva License Organization）』这个原创动画企画，发起这个企画的是专门从事动画发行的 Movic 社和大型零售商 animate，『E.L.O』企画的内容是找一批画师设计一些原创美少女角色，然后制作角色相关的诸如电话卡、海报等商品来贩卖。在第一期入选的画师里，既有像中村博文、**たかみち**这样的大手，也有像铃平广这样没有名气的新人。值得一提的是在铃平广的引荐下，西又葵后来也加入到第二期画师名单中。

在 F&C 打拼期间，忙于巩固地位的铃平广在插画领域一直没有新的建树，直到 2003 年来自集英社 Superdash 文库的邀请找上门，Superdash 的责编为这个人气画师列出的价码相当诱人，合作的对象是刚刚获得第二届 Superdash 小说新人赏大赏的作品，海原零的出道作『银盘万花筒』，Superdash 方面的目标非常清晰，只要得到一位画功出众的插画师的协助，『银盘万花筒』很有希望在短时间内积累足够多的人气从而得到动画化的机会。这部讲述性格强气傲娇的天才花样滑冰少女与异国美少年的幽灵合体，从比赛失利的阴影中走出来，在 100 天里重新找回自我，为奥运金牌而努力的运动励志题材故事填补了当时轻小说中的很多空白，一度被认为是年度最佳轻小说的有力争夺者。而且故事的发展也正如 Superdash 所料，小说前两卷推出后获得好评，铃平广的插画当然功不可没，很快小说就确定漫画化，并在 2005 年 10 月档实现了动画化的目标（当时『SHUFFLE！』还在播放，铃平广的人气正处于巅峰值）。当年正值都灵冬奥会开幕前夕，在日本国内奥运情结正是高涨之时，一直被日本国民寄予厚望的花样滑冰也终

于有动漫作品出现，可以说正好切中了要点。这本来是海原零和铃平广凭借优越的条件一炮而红的大好机会，就在一切齐备只待东风的情况下，没想到动画版却掉了链子。动画的作画品质低劣到不堪入目，完全毁掉了铃平广的插画在读者心目中留下的先入为主的美好印象，动画的收视率跌到惨不忍睹的程度，DVD 推出后也完全卖不出去，几乎要抓狂的 Superdash 编辑几度想冲到动画公司把监督高松信司大卸八块，这位老兄当时正一门心思拍『银他妈』，哪里有闲工夫料理一部轻小说改编的动画，于是用了个马甲草草了事做完了 12 话的片子，甚至在动画的最终话里这位恶搞王竟然无耻到连监督的大名也懒得署，就这样坑死了一部年度最佳轻小说候选作品难得的动画版。动画的失败直接影响到了小说连载的状态，小说的人气逐渐走低，终于在 2006 年 11 月连续发行了 8、9 两卷后宣告完结。铃平广的小说插画处女作就以这样不伦不类的方式落幕了。

『银盘万花筒』虽然让 Superdash 血本无归，但铃平广的实力还是让他们深信不疑，07 年又一位新人小说家的打榜新作交到了她的手中，这次是蓝上陆的『空罐』。『空罐』的故事情节较之上次的『银盘万花筒』显然要差了一个档次，小说讲的是一个 16 岁的童男在自动贩卖机买了一罐蜜瓜汽水，谁知打开喝下的瞬间汽水罐竟然变成了一个美少女，于是被卷入了一场汽水罐之间的战斗，很无聊很轻小说是吧……没办法，集英社 Superdash 文库旗下执笔阵的才能实在无法与电击、角川、富士见书房这三大出版社相抗衡，每年能拿出来拼一下 TV 动画市场的好作品真的屈指可数，『银盘万花筒』这么好的题材还被高松那野郎给毁了，而且不知是『银盘万花筒』动画版的有害病毒会传染，还是 Superdash 方面自己少根筋，作画崩坏的问题成了困扰他们每一部动画的顽疾。尽管铃平广还是兢兢业业地用她的实力帮助小说的人气名列前茅，然而一旦被搬上电视荧屏铃平的画风就马上被动画公司改得面目全非，『空罐』的人设竟然找的是一直以画热血硬派动作动画为主的田中良来担当，于是你可以想象这当中的巨大落差……当然因为『空罐』动画版有着一大票人气声优的加盟，DVD 的销量不至于大暴死，但小说受到动画拖累的悲惨命运再临，就在 09 年动画播出半年后，『空罐』小说版也定格在第 9 卷这个数字上无法再前进了。在此之后屡败屡战的 Superdash 文库继续在『简单易懂的现代魔法』『战斗司书』和『迷途猫 OVERRUN』三部动画上吃瘪，又一口气毁掉了三位插画师的好名声。被动画版搞的身心疲惫的铃平广此后暂时停止了与 Superdash 的合作，专心于杂志上的插画工作

铃平广还在 Navel 任职期间，公司在 2006 年初与『电击 G's』合作发起了一个读者参与企画『Marriage Royale（皇家新娘）』，读者参与企画笔者以前介绍过很多次，这里不再赘述。这个企画的内容是号召全国的读者来信提供他们心目中"新娘候选"的角色设定资料，让画师画出读者心目中的理想新娘（说白了就是画师帮读者一起 YY，让读者高潮……），企画的全貌将包括杂志上的小说连载、改编的漫画版、广播剧、游戏和未来可能制作的动画版。Navel 拥有丰富的画师资源，所以大家各司其职，西又葵和铃平广两人包办了系列的总人设，并分头在杂志上画插画；Lime 的当家画师奈月ここ负责绘制漫画版。说起来，『Marriage Royale』的诞生是托了之前一个人气作品『Lovely Idol』的福，这是西又葵吃独

成为一部读者参与企画，后来顺利地动画化了。尽管全世界都知道铃平广画的比西又葵好看，但在『Marriage Royale』“强奸民意”后得出的结果是，角色分配 9：5，铃平党完败，全国的新郎们泪流满面。只是木已成舟，企画挂的还是 Navel 的名头，铃平广无处发作。

其实对比最近三年的西又葵和铃平广不难发现，傍着 Navel 的名声到处风光的西又葵得到的工作机会数倍于铃平广，画插画都画到了国外。而铃平广永远被挤在第二位，走到哪里都摆脱不了 Navel 的阴影。两年多来，除了还在连载中的『Marriage Royale』，真正属于她自己的插画作品只有『电击萌王』上连载的轻小说『R・G・B!』，作者又是之前提到的**あごバリア**。这部描写魔法三姐妹的物语连载至今也不过一卷单行本，实在是前路漫漫。可能唯一能赶超西又葵的一件事就是 08 年 4 月铃平广终于发售了个人首部画集『Chronicle』，此举让一众追随铃平广多年的 fans（包括笔者）深感欣慰，这位稀世的美少女画师能在失去靠山的情况下磨出自己的初画集实属不易，但代价就是 Navel 时期的作品一概都没有收录，不能不说这是一本留下很大遗憾的个人精选画集。

不管是**あごバリア**也好，铃平广也好，都想要尽快地用新作证明自己现在的实力已经超越了 Navel 时期，但所谓欲速则不达，Rosebleu 不可能复制 Navel 的成功，铃平广也已经不是当年那个铃平广。与其到处乱撞，还不如凝神静气，等待机会的降临。所谓运数，若干年一个轮回，铃平广已经跌宕起伏了两个轮回，下一个高潮来临不知在何时，但只要有波谷就一定会有波峰，等到那时想必又会是一番绝美的光景吧。

后记

铃平广的座右铭是：抓住身边的每一个机会。这个座右铭绝大多数场合下都只是一句空话，或者说是一个美好的愿望。回顾铃平广从少女时代开始同人创作，一直到 10 年后在事业的上升期决定与 F&C 分道扬镳，每一次在作出重大决定时，铃平广都会不自觉地把前途的选择权交到别人的手中。是西又葵把她拉上了同人创作之路，后来又把她从漫画家的道路上拽到了 BasiL。与 BasiL 不欢而散后又是桥本**タカシ**把她拉进了 F&C 的庞大体系中，而让她下定决心告别 F&C 的又是她的挚友西又葵。每一次辗转，都有人把机会送到她的面前，铃平广所要做的只是接受。07 年当她离开 Navel 时，她才终于为自己的前途做了一次选择，而当时在她身边并没有任何称得上理想的机会，如果一定要说有，那么这个机会就是离开 Navel 这件事本身，或许早在十年前她就应该坚定地走上自己的道路。几年后在接受『Megami』访谈时，铃平广第一次对自己的人生准则作出了反省，她说“如果要重新作出评价的话，我觉得我的人生太过被动了。”是的，说这句话时我们仿佛又能看到那个被母亲手把手教油画的铃木千裕，一个名画师躯壳下的沉默、执拗、意气用事，却也才华横溢的小女孩。▲

東方百合郷にようこそ！

YURI IN TOUHOU PROJECT

漫谈东方百合之系谱（四）风神录篇

■文/部分图片提供/石马武声

ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
DVD Check And Play！

ZUN 在 2005 年 8 月的夏季 Comike 上推出了弹幕对战游戏『花映冢』之后，其间有两年的时间，没有东方的正传作品问世，相比之前一年一作的更新速度，这次的间隔显得久了些，在这两年里，ZUN 亲自去了趟老家长野县取材，走访了诹访大社与诹访湖周边地区。长野县丰富的民俗资源催生了 ZUN 的灵感，于是有了以诹访地区的神话与传承为背景的『风神录』的问世。两年磨一剑，不论是音乐风格、人物个性、故事情节，还是弹幕设计、舞台背景、游戏难度，『风神录』在各方面的品质都堪称完美。

『风神录』的成功，也吸纳了一大批新 Fans 加入到东方中来。我们知道东方是个少女唱主角的游戏，百合自然是它无法回避的主题，若以百合度来衡量『风神录』，虽然不比『永夜抄』那般 JQ 遍地开花，各位 Boss 之间的百合轶闻却也不可谓不多。与『永夜抄』靠事件将各个人物串联起来不同，『风神录』人物之间产生关系是因为大家都居住在妖怪之山这一有限的空间内，抬头不见低头见，JQ 因此应运而生。当然从原作基础来看，『风神录』也是有神奈子与诹访子两人那种“男主内、女主外”的互动模式可供人 YY 的，即便在量上无法与『永夜抄』比较，至少在质上也是不遑多让了。那么接下来就让我们登上妖怪之山，去看一看『风神录』中的百合配对吧。

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者：木 shiyo

出自： 东方梦花旅（右手定则）

http://rhr-works.com

姐妹情深之秋

秋姉妹 秋静葉X秋穣子

NICO 检索 TAG：しずみのが俺の収穫祭

其实这一对低人气姐妹并没有多少素材可以供人 YY，但是本着东方中的姐妹都是 CP 的原则，笔者还是稍微向大家介绍一下她们。秋静叶和**秋穰子**是『风神录』的一面 Boss，两人都是八百万神明中的一柱（柱是日本神明的计数单位），姐姐静叶是红叶之神，妹妹**穰子**是**丰穰**之神。在官方设定中，她们俩都对自己司掌的东西很有自信，彼此的关系可以说很好，也可以说很坏。

要谈这对姐妹就不得不说一说那匪夷所思的人气变迁：在『风神录』发售时，乃至『地灵殿』期间，秋姐妹都是存在感稀少的角色，第 5 回东方人气投票时，『红魔乡』以后的本篇出场人物里，**秋穰子**是倒数第一（第 54 位），静叶是倒数第三（第 52 位）；即便是在 NICO，但凡『风神录』集体出演的投稿，一到秋姐妹登场的镜头，留言量就会急剧萎缩，此为幻想乡七大不可思议现象之一（口胡），此后秋姐妹低人气的传言不胫而走……。

自从 2008 年开始，秋姐妹积极谋求产业转型，立足低人气，扎根低人气，以低人气为卖点，以低人气来给东方众洗脑，终于杀出一条血路，劣势摇身一变成为角色特征，将人物性格定性为"无存在感"的自虐系不人气角色，以此加深角色留给人的印象，让人一提到秋姐妹，便想到"低人气"。随后 2009 年 1 月，第 6 回东方人气投票，**穰子**位列 49、静静叶位列 50，加上『绯想天』与『地灵殿』的 8 个新角色，两人双双晋升了 10 位左右。到了 2010 年 1 月的第 7 回东方人气投票，**穰子**拿下 46 位、静叶则是 48 位，再算上『星莲船』的新人物，两人的低人气传言，早已成了昨日黄花。

NICO 的检索 TAG"**しずみのが俺の収穫祭**"来自投稿"**総統閣下は秋姉妹の扱いに納得がいかないようです**"（sm7407597）中的一句发言，几乎在所有作品里，秋姐妹都是同时登场的（只有其中一个的情况微乎其微），只可惜姐妹 CP 虽然铁板一块毫无争议，但会将 CP 升华为百合的情况却并不多见，说到底还是"百合不是你想有，想有就能有"啊。

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：摩卡 出自：风神的神德 · 东方风神录 Fanbook
出品：Windancer@DoujinSTG
http://MoF.DoujinSTG.cn

秋姐妹的二次创作相关

▶秋は夕暮れ（秋日正黄昏）

出品：みはてく
作者：辻一穂

作者**辻一穂**在后记中写到，因为东方人气投票中，秋姐妹的人气太低，所以才想到了要画这本以秋姐妹为主角漫画。诚如作者所言，『**秋は夕暮れ**』其实是一本相当少见的真正以秋姐妹为主角的同人本，故事的主轴是秋姐妹简介促成的一场秋日宴会。

讲述异变解决之后又是异变……周而复始之间，幻想乡再度迎来了秋天，秋静叶和**秋穰子**这对姐妹一个悠然自得地欣赏秋日满山红叶烂漫的美景，一个心满意足地采摘在秋天成熟的果实。望着四周的一派秋色，姐妹俩陶陶然的谈起了各自司掌的事物，在**穰子**眼中，这是一个农作物最美最彰显华彩的季节，而在静叶眼中，这又是一个红叶最美最彰显华彩的季节。感叹之余，姐妹俩为哪样才是最能代表秋天的事物发生了争执，吵了半天互相说服不了对方，于是交由幻想乡的住民表决。

两人走访了幻想乡的各个角落，结果众说纷纭，有赞同**穰子**的，也有赞同静叶的，兜了一圈之后的票数是三百七十五票对三百七十五票的平局，此时还剩下守矢神社一个地方没有给出意见。神奈子说自己喜欢秋天的红叶，青蛙子则支持**穰子**，最后的表决权落在了早苗身上。早苗说她要投票给双方，因为她无法做出选择，不论是秋日里美丽华彩的景色，还是秋神惠赠给人类的农作物，都是无比美妙的、最重要的东西，所以掌管这两样东西的神明也不能吵架。秋姐妹刚想说点什么反驳，突然造访的不速之客打断了她们，灵梦、紫、天子、衣玖……秋姐妹方才打扰过的幻想乡住民都自发前来，要在守矢神社召开宴会。秋日正黄昏，乃是开宴会的大好时节，红叶翩翩舞落，丰饶的美食让人流连忘返，秋姐妹也在这浓浓的欢宴氛围中体会到了自身存在的意义。

▶s complex（カギ作PV）フル版／稲田姫様に叱られるから／迷走ポタ~ジュ

NICO 编号：sm6521848

『s complex』是 COOL&CREATE 创作的一首歌曲，作词是**ビ~トまりお**、编曲是 myu314、**あまね**担任 Vocal，歌曲收录在专辑『COOL&CREATE **東方ボ~カルコレクションII ~ス~パ~あまねりお~**』中，原曲用到了秋静叶登场的一面道中曲『**人恋し神様 ~ Romantic Fall**』和一面 Boss 曲『**稲田姫様に叱られるから**』。曲风走的是抒情 POP 的路线，歌词是以秋静叶的视点描写秋姐妹那种一再错过的关系，**ビ~トまりお**说标题“s complex”中的“s”是“sister（姐妹）”、“shizuha（静叶）”、“superiority（优越）”的混杂，“superiority complex”其实也就是“优越感”的意思。常听 COOL&CREATE 的人都知道，**あまね**过去唱的多半是『**ネココタマツリ**』、『**はたらくはくたく先生**』之类的吐槽电波歌，『s complex』是比较少见的正经歌曲，由于作品推出后颇具人气，后来还在 JOYSOUND 进行了卡拉 OK 配信。

投稿在 NICO 上的 PV 版是由迷走**ポタ~ジュ（カギ）**制作，这支 PV 还原了歌词中想要表达的意境，以秋静叶的视角展开故事，回忆了姐妹之间过往的点点滴滴，尤其值得称道的是画面与歌词的契合度很高，红叶翩然舞落，静叶心中的寂寞也通过歌声和画面传达到了每一位观众心中

河童与雏人形的流仪

にと雛是一对很微妙的 CP，河城にとり与键山雏几乎没有原作基础，两人配对的动机说起来有些好笑——『风神录』登场的角色里，“秋姐妹”、“天狗（文＆椛）”和“守矢神社”都能成双成对，剩下河童跟雏两个孤家寡人便被顺理成章的凑一对了。当然她们之间还是有几个共同点的：都很喜欢人类；都住在妖怪之山的半山腰（一个二面一个三面，相隔还是比较近的，由于有了河童和雏二三面 Boss 配对的先例，后来『地灵殿』的二三面 Boss 水桥帕希露和星熊勇仪也很快的被配在了一起，这就是所谓的“近水楼台先得月”啊！）；一个是顺着河漂流的河童，一个是流走厄运的雏人形；一个是神的伙伴一个是神……

基于这些共同点，要从中开发にと雛的创作也并非难事。只是很奇怪，在一般东方控的认知中，にと雛绝对要算是冷门配对，以两人为主角的小说与同人志创作也极为稀少，可令人意外的是，这一配对在画师中间很有人气，两人的百合图很多，用“にと雛”在 Pixiv 上检索，有 20 多页，虽然比不上 CP 大宗，却也是不可忽视的一股势力了。有趣的是在第 5 回东方人气投票中，雏排在第 25 位，正好又在第 26 位的河童隔壁，看来是剪不断的缘分了！

にと雛的二次创作相关

DOUJIN WORKS LIN

▶にと × ひな！

出品：Rhythm Five
作者：浅木原忍

看那赤果果的标题『にと × ひな！』，想也不用想就知道是河童与雏的百合物。作者浅木原忍是一位经营同人小说社团和小说博客的人士，以“激甜”的文风著称，早年写了不少『魔法少女奈叶』的严肃长篇故事，现在主要投身东方的创作。他刊登在博客上的东西最后多半变成了同人志，最近也开始逐渐转向同人志的创作，『にと × ひな！』是浅木原忍自 2008 年 6 月至 2009 年 2 月在自己博客上发表的にと雛百合小说，后来该小说还以文库版在同人展会上贩卖。小说总共分为六章，标题分别为“Stage1「人恋し河童と厄神と」”、“Stage2「厄神様へ続く道」”、“Stage3「神々も恋せよ幻想の片隅で」”、“Stage4「秋めく恋」”、“Stage5「少女が見た幻想の恋物語」”、“Stage6「明日晴れたら、雨は昨日へ」”，都是化用『风神录』道中曲的名称，十分有趣。故事讲述的是一个浑身被厄运包围着，由于无人敢接近而变得孤独寂寞的厄神键山雏，有一天在河边捡到了一个溺水的河童少女，她将少女身上的厄运回收，救了少女一命。这位少女就是河城荷取，河童少女非但不惧怕雏身上的厄运，还与她成为了朋友，两人的关系不断的越来越亲密，最后两人在雨过天晴的彩虹之下相互表白。然后就这样，河童和雏依偎在一起，直到彩虹消失在天际，然后她们又靠一起，仰望雨后初霁的天空……

当狗仔队遇上大明星！

あやれいむ

NICO 检索 TAG：今日のネタもあやれいむ

あやれいむ算是挺尴尬的一对 CP，说它冷门吧，其实又不算是彻底的边缘配对，再怎么说文也是 ZUN 神主钦点的灵梦后宫之一（地灵殿自机组），而且时不时还会有不错的百合作品出现。但是**あやれいむ**的受关注度实在是太低。除了在总结灵梦后宫的时候，文的曝光度比较高之外，其他时候，人们甚至想不起来还有这样一对 CP，谁叫灵梦的后宫太庞大，除了早苗和魔理沙这两位热门人选，其他的佳丽三千，大概只是主角生命中的一朵小浪花。

按照惯例，笔者对每一对 CP 都要考察她们的原作基础，那么**あやれいむ**的原作基础又如何呢？灵梦与文的初次见面是『花映冢』，灵梦前去解决幻想乡的花全部盛开的异变，途中遇到外出采访的文。过去一直只在暗中搜集素材的她，这次终于走到了台前，文告诉灵梦自己是新闻记者，幻想乡发生的有趣的事情都被文的新闻记下来了，所以天狗对幻想乡住民的事情是很清楚的。可惜灵梦对突然出现的狗仔记者完全不感兴趣，但与灵梦的态度相反，文对这位处于幻想乡中心位置的巫女却是非常有兴趣的，譬如她会说，"巫女可是捏他的宝库啊。有巫女在，才可能有这样热闹的场面呀。"紧接着是灵梦吐槽，"难道我被调戏了？"在对战模式里双方的胜利台词也十分有趣，假如是灵梦赢了她会说："搞毛啊你，你是不是只会写人家的失败糗事？赶快来写写我打倒天狗的光荣事迹（武勇传）吧！"假如是文胜了她会说："果然，没素材的时候有巫女就好办了。今后我也会期待你的活跃哦？"。

到了『风神录』的再聚首，这对欢喜冤家的 JQ 更上层楼，文："哎呀呀呀呀，接到有侵入者的报告跑来看看，没想到居然是你啊……"灵梦："我没什么事要找你们天狗啦，快让开。"文："接到侵入者的报告，为什么非要叫我来啊，我只是个新闻记者而已呢。"灵梦："你想说什么？"文："因为，这里最了解你的，就是我啦。所以大概可以和你谈得来吧——上司大概是这么考虑的。"这段对话也被不少好事者解读成是文在对灵梦告白。

是不是告白姑且不论，文很在意灵梦，觉得她身上有取之不尽用之不竭的素材倒是不争的事实，后来文不仅对灵梦放水，还告诉她："最近，那边住下了一个让我们天狗都觉得很烫手的神，不但完全的把山当成了自己的东西……最近还说过，要到山下的收集信仰，什么的……"剧情才进展到四面，文就对灵梦提示了最重要的线索，这在东方系列中是比较少见的，由此也可以看出文对灵梦具有相当的好感。

『地灵殿』未发售时，神主表示自机会是主角与他人的组合，于是出现了一阵 YY 灵梦与魔理沙配对的热潮，待到答案揭晓，文成了灵梦的新 CP，这个结果即在意料之外，又在情理之中，毕竟当时早苗可是比文热门得多的人选（不过后来看到早苗出现在 EX 的道中，大家就纷纷释怀了，原来神主对早苗早有安排，只不过，人民群众想看到"月夜双巫女"配的心是不会死的！）。NICO 的检索 TAG"今日**のネタもあやれいむ**"，借用了文的职业特色，不过很可惜的是，NICO 上并没有任何相关投稿，让"今日**のネタもあやれいむ**"成为了没有实质内容的一纸空文。

あやれいむ的二次创作相关

▶アヤキス

出品：赤橙

作者：双

看到标题『**アヤキス**』，很容易让人联想到那款著名的美少女游戏『**キミキス**』，本身『**アヤキス**』和『**キミキス**』没有太大关系，不过吻在两部作品里都起到了重要的作用，主角们借助一吻告别了苦X的单身生活。一如赤橙以往的风格，『**キミキス**』也是一部甜得人有些羞耻的百合本，一反原作里射命丸文的嚣张态势，在赤橙的笔下，她变成了一个忧郁羞涩的文学少女，每次的报道只能那拿到最后一名，没有可以合作的朋友，是个彻头彻尾的失败者，自卑的她心中唯一的慰藉就是灵梦。有一天文又拿着报纸去找灵梦，毫不令人意外，这张报纸里写满了灵梦的事情，灵梦看完后告诉文她只能给20分，还要文多去注意别人。巫女的话刺伤了文，她黯然神伤的离开了神社。等到文走后，灵梦不经意的发现地板上遗落的日记本，翻开一看，里面写满了文喜欢灵梦的心情，最后一页是一个大大的“好孤单”。阴霾的天空不知为何下起雨来，灵梦带着日记本，找到了孤单的文，向她表白了自己的感情，并且送给她一个定情之吻。第二天，文又来到神社，对灵梦宣布了一件重要的事情——她要搬去和灵梦一起住，还要灵梦对她负责，因为灵梦夺走了她的初吻！此时日记本里伤感的“好孤单”不知被谁划去了，留下的那句话是：“不再是一个人！！”

▶Best Shot！

出品：漫バカ

作者：かずたろ

这本『Best Shot！』也很少见的将**あやれいむ**作为了创作题材，基本上尊重原作中对文文与灵梦关系的描写，没有为了百合牺牲人物性格。作品中的文对灵梦怀抱着似有若无的憧憬，虽然并不清楚为什么，自己的镜头却很自然的一直对准她，只是总也拍不出最好的一张照片。又是一个喧闹的清晨，文一大早跑到博丽神社，偷拍换衣服的灵梦，美其名曰要制作“密切关注腋巫女24时～那腋下隐藏着如此深奥的事情～”的报道（XD），对文的行为灵梦完全不予理会，最后被文惹急了，她丢出阴阳玉要文赶快回去。不想文突然神色一变，问灵梦为什么总是孤孤单单的一个人，从不与谁在一起，只是独自一人站在结界之中，这样的灵梦，永远不会被任何人了解……

灵梦神色落寞的告诉文，“我从不想要谁了解我。”文还想问点什么，突然出现的紫破坏了这有些伤感的气氛，被紫从神社赶出来的文早到了红魔馆，在与**咲夜**和蕾米这一对主仆的谈话中，文第一次理解了自己对灵梦的感情，并不是其他什么想念，而是想要更靠近她。文返回博丽神社，提出要与灵梦来一次最速最高的弹幕对决，在被灵梦逼到绝境的的时候，文大声喊出了：“拍不出好的照片也没关系，比起幻想乡，我更想看到你的笑脸！”虽然这句告白并没有给文与灵梦的生活带来实质性改变，但那又有什么关系呢，我只要能陪在你身边就好。

天狗的从属法则

あやもみ

NICO 检索 TAG：

射命丸文与**犬走椛**在东方的公式设定里是共同居住在妖怪之山的天狗，同是大天狗的部下；文是鸦天狗，负责幻想乡的新闻报道工作，**椛**是白狼天狗，负责妖怪之山的警备工作。由于都是天狗种族，加上同在『风神录』的四面登场（文是Boss、**椛**是道中Boss），由此衍生出了**あやもみ**这一对CP。在『文花帖DS』推出前，**椛**一直被设定成天狗中的下层阶级，而且由于在同一个Stage，文是Boss而**椛**是道中Boss；而“现实世界”的天狗社会里，白狼天狗是比鸦天狗低阶的天狗，所以在二次创作中，多半将文设定成**椛**的上司（有一些作品里文是**椛**的直属上司，有一些作品里，文的地位比**椛**高，文能通过大天狗对**椛**下命令）。在这种场合，文以上司自居，经常对**椛**指手画脚（多半与新闻取材和妖怪之山的警备有关）。一方面**椛**作为部下对文很忠诚，只要是文要求的，不管是讨厌的事情还是困难的事情，**椛**都会无怨无悔的帮她办到，逆来顺受的性格还让**椛**成了文实施性骚扰的对象；而另一方面，也会出现**椛**身上的狼性爆发，对文逆袭的情况（你们懂的）。

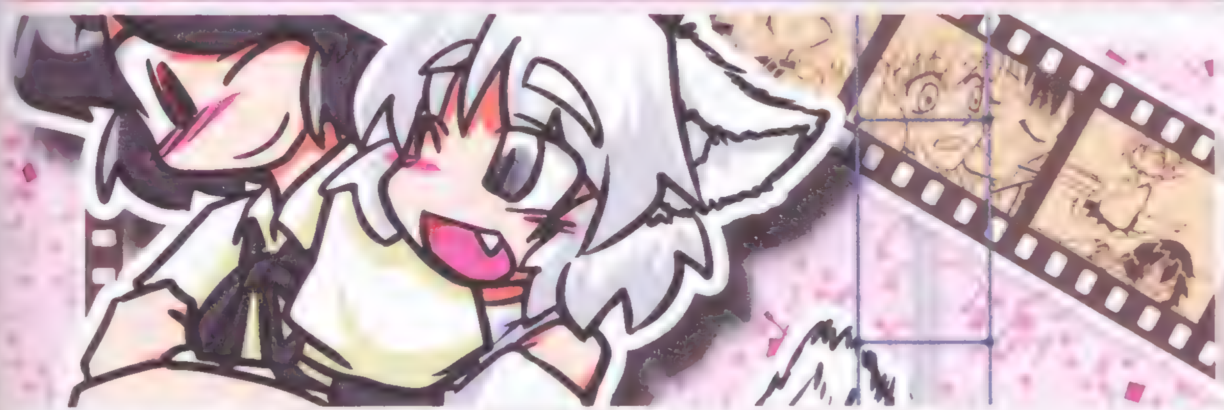
由于『风神录』中没有关于文与**椛**之间关系的说明，之前的设定存在着某种程度的误读，直到『文花帖DS』推出，才让人大概看清了

两人之间的关联性，同时也将过去对天狗的想法全部推倒重来（神主你好嘢！）。在文的评价是这样写的：“看样子好像很容易跟人吵起来”、“椛似乎有看不起鸦天狗的倾向”，而果对人的评价是：“文很不擅长应付椛。有什么缘由吧？”

文不擅长应付椛、对椛（作为白狼天狗）的评价很高，椛看不起鸦天狗（种族歧视），这二者的理由完全不明，只是照原作推论，文与椛的关系应该很不好，经常入侵民宅与别人争吵的文和协调性好能忠于任务的椛在性格上似乎也有不合的地方。『文花帖 DS』之前的二次作品中，基本将椛设定为对文效忠的部下，DS一出，对这部分人造成了毁灭性的打击。只不过，其实在东方的二次创作中，会遵从公式设定的CP并不特别多（配对双方多半在原作里有所关系，不过怎样来描绘一对 CP 的关系，还是要看创作者的心情），也就是说其实 CP 什么的，都是那啥妄想产物，即便文与椛这对 CP 要维持一贯的套路，也并无不可。当然按照官方设定，能加上傲娇属性来刻画文椛之间的对等关系也许是未来的大势所趋，本来么，东方就是一个极度自由的世界，只要你喜欢，又有什么不可以呢。

あやもみ二次创作相关

DOUJIN WORKS LINK



▶作者：こぶうし

作者：こぶうし

笔者要向诸位郑重推荐一下**こぶうし**的文椛小说系列。**こぶうし**是“**東方夜伽話**”的作家，主打 CP 为文**椛**和**美咲**，同时他也是一位画师，曾经在『**文椛合同誌**』中发表过漫画，在 Pixiv 上也有自己的账号（id=365924）。从为数不多的几十张图中可以看出，**こぶうし**具有深厚的手绘功底，虽不是能让人一看惊艳的画风，但作为一个小说与漫画的两栖人士，还是很让人佩服的。

2008 年 9 月 27 日到 2008 年 11 月 30 日，短短的两个月之间，**こぶうし**在夜伽话投稿了三篇剧情上相互关联的文**椛**小说『乞い泣く』、『呼ぶ声』和『吹雪の日』，小说发表后赢得了广泛的好评，创造了夜伽话少见的留言数超过 条的记录。**こぶうし**的文笔华丽，辞藻丰富考究，语言具有音律感，读来韵味十足，许多人在看过他的小说后纷纷感叹说这是“**プロの犯行**”（注：流行于 NICO 的词汇，指的是做出了具有超高完成度之作品的人，此类作品一般人不可能做得出来，对于制作了那些作品的人，人们不禁要怀疑，他们是不是真正的专业人士？于是冠以“**プロの**犯行”的检索 TAG。这些作品，多半是神作级别的）。

事实上用这样的文笔来写 H 小说，真的是一种奢侈，那样的细腻传神，恐怕是专业人士也未必做得到的，强烈推荐懂日语与不反感“扶她”的人阅读！当然**こぶうし**的小说也并不是只有啪啪啪值得看，他对于景物的描写、氛围的营造、人物的塑造、情节的设置乃至世界观的设定，都有自己的独到之处。纵然有时候读起来不免怀疑“这是否是东方世界”，但又不得不为他的文采所折服，相信那就是幻想乡，那就是妖怪之山，那就是天狗的一族……

▶メモリ～ズ

出品：Cube Sugar

作者：ふたば実和

ふたば実和也是一位从事东方百合之推广的画师，其主力 CP 为**マリアリ**，代表作有『**アリスの日々**』、『**荊の城**』）等（『**荊の城**』本是一部百合小说的日译名，Cube Sugar 借用了其标题，这部小说的原名叫 Finger Smith，中译『指匠情挑』，是英国作家 Sarah Waters 的代表作，曾被 BBC 改编成电视剧，故事讲述了维多利亚时期女仆与大小姐之间充满阴谋与爱情的百合剧，剧情跌宕起伏扣人心弦，强烈推荐！）。

『**メモリ～ズ**』是**ふたば実**和画的文**椛**，其万年的萝莉画风在这部作品里得到了充分的体现，故事说的是文病愈起床之时，看到了一张**椛**小时候的照片，被萝莉**椛**放倒的她陷入回忆之中，末了只能感叹**椛**已经长大，再也不会像萝莉时代那样牵自己的手了。这一场景恰好被前来探望文的**椛**看见，她很生气文答应扔了这张照片却没有扔，一番争执之后两人达成了和解，文也告诉**椛**这是“专属于我的宝物”，对她宣布了主权归属，可喜可贺可喜可贺。

▶文椛合同誌

作者：众多

2008 年的例大祭 5 开始，『**文椛合同誌**』开始以每年一本的速度推出，至今已经推出了三本，『**文椛合同誌**』顾名思义就是文**椛**的百合合同本，有道是合同全烂本，『**文椛合同誌**』大致也逃脱不了这个诅咒，不过对于喜欢这对 CP 的人来说，合同志也不是完全无价值的滥竽充数本了。

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：糜卡 出自：风神的神德 · 东方风神录 Fanbook
出品：Windancer@DoujinSTG
http://MoF.DoujinSTG.cn

纯粹率稍稍上升了

かなさな 八坂神奈子X東風谷早苗
NICO 检索 TAG：无

倒不是说**さなかな**这对 CP 有多么 YY，其实守矢神社的成员比较像是一家三口的关系，两位母亲和一个女儿，这个世界上当然有许多血缘与伦理也阻止不了的人，于是母女感觉的 CP 因此应运而生，纵然不是啥 CP 大宗，至少也代表了一种存在。

读过《风神录》剧情和人物介绍的都知道，神奈子是早苗家的神社祭祀的神明，由于现实世界中的人类已经不再信仰神明，对于神来说，失去信仰便会失去力量，神德也会不能增加，这样的神就等同于死亡。于是神奈子做了一个艰难的决定，她要搬去幻想乡，因为在那里还保留有对神明的敬仰。或许神奈子可以轻而易举的作出决定，但对早苗而言，现实世界才是她生活的地方，突然要离开从小到大熟悉的环境去一个陌生的地方，不会对她没有影响，但是为了恪守作为巫女的职责，同时也为了侍奉神奈子，早苗还是毅然决然选择了跟随神奈子。许多同人作品便是根据这一点来进行创作的，守矢一家迁入幻想乡的经过也是同人中常见的题材，另外在日本的传统中，巫女其实就是要将自己献给神的人，这一常识亦是**さなかな**的百合创作中可以挖掘的题材。

かなさなニ次创作相关

DOUJIN WORKS LINK

▶[illegible]粋率を少しだけ上げて。

[illegible]：PERSONAL COLOR

[illegible]：桜庭友紀

[illegible]在上面的介绍中写到的，巫女是要对神[illegible]身心的人，早苗作为神奈子的风祝，在神[illegible]神德一天天衰弱的时候，自然有挺“身”[illegible]义务，东方百合之神桜庭友紀的这本『純[illegible]を少しだけ上げて。』，便是以风祝为神的献[illegible]题材的。既然有献“身”场面，那么自[illegible]顺理成章地画成工口本，只可惜不管早[illegible]心甘情愿地侍奉神奈子，还是无法挽回[illegible]丧失的信仰，终于不可避免地走到了要[illegible]乡这一步。神奈子忐忑不安地询问早[illegible]意见，然后得到了早苗的回答：“请跟我在[illegible]坂大人，我会一直陪在你的身边……”

[illegible]是桜庭友紀为数不多的工口本之一，毕[illegible]是女性作者，总要找点情节衬托，不可能[illegible]画工口，许多啪啪啪的描写也颇为含蓄，[illegible]重口味的可能会觉得太清水，但吃多了[illegible]尝尝小菜也是别有风味的。从这本漫画[illegible]们也能看出，桜庭早期的工口本里攻君都[illegible]衣服的（你够了啊！）。

IMAGE SUPPORTED BY

出品：Windancer@DoujinSTG

Fanbook

我的后代是如此可爱

NICO 检索 TAG：

在东方的设定里，诹访子是早苗的祖先，日本的神话有以下的记述：**洩矢**神生了一子一女，儿子是守矢家的祖先，女儿多满**留姬**嫁给了建御名方神的儿子。守矢家作为**洩矢**神的子孙，担任诹访神社上社的神长官，并通过一套代代口传的神事之秘法司掌**洩矢**神的祭祀，这套秘法乃一子单传，要在深夜无火光的祈祷殿中进行。东风谷早苗的原型人物，就是守矢家第七十八代现头主守矢早苗（男性），所以诹访子与早苗是相隔近百代的祖孙俩（因为血缘已经很稀薄了，所以冲淡了背德感么＝＝？）。其实说起来，诹访子与早苗的配对有点类似『寒蝉鸣泣之时』的羽入跟梨花，羽入和诹访子两个人物具有极高的相似度：两人都曾是上古时代的神明；都会四处作祟，以恐怖来聚集信仰；都当过萝莉人妻，并养育了后代；都会用口头禅来卖萌，羽入是“**あう～あう～**”，诹访子是在每句话末尾都加上“**ケロ**（青蛙叫）”；都跟祭祀她们的巫女有百合关系。

在**すわさな**的创作中，永远离不开祖先对传承了自己血统的后代的溺爱，多半也无法回避神奈子，有很大的局限性。另外值得注意的是过去曾有人根据『风神录』文档里介绍诹访子的那句“不管怎样，就连本来应该是最接近自己的早苗，都完全不知道诹访子的存在。”断定早苗不认识诹访子，那些描写守矢一家的作品都是二设，其实这是一种误判，根据原文准确的翻译应该是：“不管怎样，就连本来应该是最接近自己的早苗，都完全不知道诹访子的事迹。”因为后文又写到：“尽管，她连为什么自家的神社居然供奉着两个神也没有搞清楚的样子。”足以断定早苗是知道诹访子的，所幸这个以讹传讹的误读现在已经基本上不再有人提起了。

すわさな二次创作相关

▶晨曦时、梦见兮

出品：赤橙

作者：双

这本『晨曦时、梦见兮』是赤橙在东方的封笔之作，讲述了一个略显得伤感的故事：诹访子默默的守护着自己的子子孙孙，可是每一代的守矢巫女最终都会离开自己去结婚生子，过正常人的生活，她们每一个人也都逃不开生老病死的命运。在一个又没有参拜客到访的悠闲日子里，早苗的母亲领着女儿来见诹访子，当年她也曾为了心爱的人离开神社，现在回到了这里，将自己的女儿托付给诹访子，又是一个轮回的开始，只是这次，似乎再也不会有谁中途要离开的遗憾了。

乾与坤的戏曲

NICO 检索 TAG：

不论从『风神录』原作的剧情还是对话来看，**かなすわ**都是相当有料的一对。两人的渊源要从上古时代说起，在古日本有一位司掌诞生、农业、军事、以及各类事物的作祟神“诹访明神”，诹访子是惟一能管束拥有令人吃惊的信仰心的“诹访明神”的神，力量强大的诹访子在诹访地区建立了自己的王国。但是她的王国却被大和的众神侵略了，大和的众神们四处征战，不断把小王国划归己有，他们堂而皇之的宣称要灭掉所有国家，建立一个大一统的日本国，为自己的侵略行径正名。前来讨伐诹访王国的大和之神正是神奈子，诹访子使用当时最先进的铁制武器进行战斗，神奈子施放了大量细小的植物藤蔓，把诹访子所拥有的大量铁制车轮全部锈蚀粉碎。认识到彼此神力差距的诹访子甘愿投降，将王国交了出去，史称第一次诹访大战。战争结束后神奈子始终无法得到当地的信仰心，实际支配这个王国的神依然还是诹访子，又不知多少年过去了，在人们已经不再对神明怀抱信仰心的现代，为了生存，诹访子跟随神奈子一同迁居到了幻想乡。

这便是发生在『风神录』本篇之前的剧情，到了本篇，更是能从一些对话中看出诹访子和神奈子关系匪浅，譬如在灵梦的剧情线中，一路弹幕大战打到 EX 关，道中遇到了神奈子。

神奈子：哎呀，难道你想到这里面去吗？不行哦。因为这里有我永远沉睡的朋友在呢。

灵梦：刚才神奈子所说的朋友……果然也是个神吧？

诹访子：说谁是朋友啊？随随便便把我的神社弄进幻想乡，而且还居然不负责任的随便说这种话，那种女人，明显是敌人啊敌人！

对于青蛙子这种腹黑萝莉来说，不能完全相信她说了什么，对她的话一半要从正面来分析，一半要从反面来理解。一开始不承认两人是朋友，最后却又默认了神奈子将神社搬到幻想乡的行为，还要傲娇的否认彼此的关系，除了上古时代曾经开过战之外，到了现在实在看不出这两位同住一间神社的命运共同体哪里像是敌人（www）。等灵梦与诹访子的弹幕祭典结束后，诹访子终于告诉了灵梦她跟神奈子的真实关系，“因为神奈子所拥有的神德和信仰心，基本上，都是我的东西啦。我是实权，神奈子是站柜台，总之，差不多就是这样吧？”看到这样的话，实在很难让人不往夫妇上联想啊，比如“男主外，女主内”啥的。

根据东方的设定，两人很多地方都被设定是互相呼应，比如神奈子拥有“创造乾程度的能力”，代表天与父性的威严；而诹访子拥有“创造坤程度的能力”，代表地与母性的慈爱。再加上诹访子是以蛙为形态的神，神奈子的代表物是蛇，蛇是蛙的天敌，某种意义上也说明了神奈子与诹访子之间的关系。

在二次设定中，很少有单纯描写**かなすわ**百合的本子，也不知是不是萝莉大妈配不太受百合众青睐（明明萝莉御姐配很红的呀），不少作者都将创作重点放在了诹访大战之上。原作者ZUN神主只给出了诹访大战的大纲以及提到了诹访子是早苗的祖先，其中有许多发挥余地让作者们得以自由创作，以诹访大战为题材的本子多是精品，笔者会在下面的篇幅详细介绍。除去诹访大战背景的作品，纯粹描写两人百合的作品并不多，不过许多作品都会表现她们之间的良好关系。NICO的检索TAG“**かなすわは俺の御柱祭**”中的“御柱祭”是日本三大奇祭之一，每七年于长野县诹访地区举办一届，是在日本拥有众多分社的诹访大社最大的祭典。

▶风泣

出品：いよかん。

作者：ほた。

在介绍结界组时，笔者曾用不少篇幅介绍过“いよかん。”，这位作者是个不折不扣的结界控，画过不少结界组甜本，其实いよかん。不止百合小品画得好，讲述幻想乡波澜壮阔之历史的严肃作品他也同样能驾驭，『**かぜなきし**』便是**いよかん。**严肃本的代表作，于去年的例大祭6上贩卖。本来**いよかん。**应该在那年的C77推出下集，后来他在自己网站上推脱说身体不好，『**かぜなきし**』的下集要C79才能出（明显的托词，这一年多来**いよかん。**的商业漫画和同人本都没少出！），但作者毕竟是最大的，作为被『**かぜなきし**』感动过的读者，笔者也只能静待**いよかん。**良心发现，早点把下集给出了。

与其他许多作品一样，『**かぜなきし**』亦是讲述的诹访大战之过程，上古时代，诹访姬是统治**洩矢**王国的王，长久以来她都高高在上，靠她所使役的御社宫司神的神力来进行统治。有一天，她偶然看到铁器的锻造过程，深受感染的诹访姬明白了神是因为人才存在的，有了人的信仰，神才能存活，所以她必须亲近她的人民。之后诹访姬带领她的子民抵抗了大和神的屡次进犯，直到遇见神奈子。诹访姬的“**洩矢之铁轮**”在神奈子的力量面前不堪一击，诹访姬承认败北将**洩矢**王国拱手让出。得到了**洩**矢国的神奈子由于不能驾驭御社宫司神，根本无法进行统治，此时的诹访姬也因遭受了沉重打击而心神俱失，人们对她的信仰逐渐减少，能看到她的人已经不多了，诹访姬四处游荡，却被一个愤怒的男人拦了下来，他指责她抛弃了自己的子民，为了泄愤，男人将诹访姬推倒在地，狠狠地蹂躏了她……

这次经历让诹访姬怀上了人类的孩子。神奈子看见了怀胎在身的诹访姬，她帮诹访姬将孩子托付给人类，两人也开始意识到其实彼此是很相似的，都作为“神”而期盼着什么，愈是期盼，愈是追求，就愈是变得遥不可及。即使如此，依然因期望、希望而迷惘、烦闷、痛苦。神奈子拉着诹访姬走到殿外，在那里跪着无数的子民，他们依然怀抱着对诹访姬的信仰之心，深受感动的诹访子接受了神奈子的方案，由“天”统合地方，做出有效率的指示，由“地”将其贯彻执行，在这片土地上，让天地融为一体，共同来统治这个国家……

▶忘却旋律 神明们的兴神曲

出品：ホットドックチャック

作者：ひらふみ

『忘却旋律 神明们的兴神曲』并不是直接描写诹访大战的本子，它可以算作是诹访大战的后日谈。故事讲述战争结束后神奈子与诹访子的和解过程，诹访子虽然在战场上败给了神奈子，可是攻城容易守城难，面对久旱不雨的天气，神奈子完全束手无策，只能眼睁睁看着稻谷欠收。面对这样的穷境，诹访子无法再坐视不理，为了守护自己的人民，她答应将力量借给神奈子，在诹访子的帮助下，州羽（诹访）下了第一场大雨，两个神的力量合为一体，解除了州羽的危机——未来的岁月还很长，即使是被忘却的神明，也能奏响甘美的兴神曲。

▶当风吹起的时候、乾与坤 洩矢之王

出品：ギガメ～カ～

作者：アク

『当风吹起的时候』、『乾与坤』和『**洩矢之**王』是**ギガメ～カ～**推出的风神三部曲，『当风吹起的时候』讲的是风神录本篇之前的事情，守矢一家怎样迁居幻想乡的过程。『乾与坤』

……是神奈子与诹访子的百合，时间轴在本篇之后，神奈子打算举办守矢神社的新年祭典，却没有通知诹访子。看着兴奋地与幻想乡众人讨论的神奈子，诹访子感到十分寂寞，等到神奈子找到她，忍耐许久的诹访子终于爆发，向神奈子发难，以“第二次诹访大战”为名与神奈子进行弹幕对决。两人战得天崩地裂难分难解，最后还是神奈子技高一筹，奄奄一息的诹访子要神奈子把守矢神社更名为八坂神社，把自己的信仰也全盘接受，神奈子这才明白诹访子一直闹别扭的理由。她告诉诹访子自己从来没有想过那样的事情，确实第一次见面时候是敌对双方，可是因为利害关系一致，到现在都在一起，“对于世界，天和地是必须的，对于我的世界，没有你可是不行的。”只可惜神奈子刚刚说出告白的话语，马上被突然出现的早苗吐槽，“我总觉得好像听见了很惊人的爆炸宣言呢。”谁又知道，早苗这句吐槽到底是天然还是腹黑呢?

第三作『洩矢之王』则是取材自诹访大战，对上古时代神奈子与诹访子的恩恩怨怨做了诸多诠释，140 页的超长篇幅在东方本中亦属少见。和许多刻画诹访大战的同类作品一样，『洩矢之王』也分成了三个部分，最早是诹访子的统治时期，重点讲述中原神还未侵略洩矢国时诹访子的神德与事迹；紧接着是神奈子与诹访子的征战；最后是后诹访大战时期，神奈子打下江山却无法坐稳江山，只能求助于诹访子的力量，两人达成和解，共同治理这块土地，一直延续到现代。

对于诹访子怎样诞下后代，作者**アク**也给出了独到的诠释：统治洩矢国的作祟神依附在一块神石上，普通人只能看到青蛙形状的黑影，只有王者看到诹访子，每到祭祀之时，人类要向洩矢神献出一个小孩作为活祭。这样的祭祀太过残忍，有一年被选中作为人祭的是洩矢国一位勇士的妹妹，为了给亲人报仇，勇士找到了诹访子。他不仅毫不畏惧洩矢神的恐怖，还能看到诹访子，但人类毕竟不敌神，勇士败给了诹访子。望着倒在血泊中的人类，诹访子承诺替他的痛苦，并将他的生命延续下去……

有趣的是，在描述诹访大战的作品中，很少有作者会去把诹访子设定成人类的妻子，与人类共同生活，诞下后代，多半情况诹访子都会被不知从哪冒出来的野男人 NTR，一方面大概这类作品多半有诹访子和神奈子百合的要素，一个男的横在中间不好处理；另一方面，大概作者们也不希望真正看到诹访子人妻的模样吧，只愿保留她是那个恐怖的作祟神的印象。

▶東方蛇蛙大戦

出品：LunadeLuna

作者：鍋島

『東方蛇蛙大戦』也是诸多讲述诹访大战的作品之一，本身创作上虽没有什么独到之处，喜欢这段历史的朋友却也不妨一看。

▶东方青帖 · 坤姻

出品：青

作者：ヨハネ

熟悉东方同人创作的人一定不会对『东方青帖』感到陌生，该系列出自同人作者**ヨハネ**之手，全部围绕东方百合展开，几乎每一本都换了不同的 CP，风格很甜，但又不让人感觉腻口；有点文艺气质，但又不是琼瑶式矫揉造作的言情。这本『东方青帖 · 坤姻』很难得是一部没有提及诹访大战的**かなすわ**百合本，作品里充斥着青蛙子的腹黑与卖萌：

为了逼迫神奈子说出真实的想法，诹访子假意责怪太过执着于在幻想乡收集信仰的神奈子，说她要是成为了站在幻想乡顶点的神明，那么一定会抛下自己和早苗，住到其他更加庄严的地方去，这样三个人就不能在一起了，因为只有神奈子一个人变得伟大了。要既能保持神奈子的身份，又能在一起的方法只有一个——那就是娶了诹访子，变成一家人，这样大家就永远不会分开了。可怜的神奈子，就这样一步步掉进了诱受青蛙的陷阱里，真不知是被蛇盯上的青蛙没办法逃脱，还是被青蛙盯上的蛇才是真正没办法逃脱呢……

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者：唯
出自： 东方战争三部曲 I– 绯红破晓 （谢尔曼·杨）
http://hi.baidu.com/touhou_warfare/home

[illegible]之双巫女

在东方世界里，属性相近的总是很容易被[illegible]一起，比如魔理沙的东宫（爱丽丝）和西[illegible]帕秋莉），比如灵梦与早苗。两个同样是巫[illegible]人，色彩的感觉与性格却完全不同，是这[illegible]CP 的魅力之所在，由于早苗与灵梦实在[illegible]似（连穿上巫女装要露多少腋都一样，[illegible]你真是恶趣味啊），所以常常被人叫做是[illegible]巫女”。

早苗与灵梦的初次见面并非是『风神录』[illegible]的 Stage5，而是更早以前，在早苗刚搬来[illegible]乡之时。她跑去博丽神社踢馆，然后被灵[illegible]教训了一顿，这些在游戏文档里早苗的[illegible]介绍部分有很详细的记述，神主还在介绍[illegible]写到：“她本质上是非常轻视幻想乡的人[illegible]就算是威胁幻想乡唯一的博丽神社，也[illegible]了幻想乡着想，她如此肯定着自己的思考。[illegible]她便去对灵梦进行威胁，像这次一样被打[illegible]。住在幻想乡里的人类，对她来说意外[illegible]，而且她也发觉到了，并不只是她才拥[illegible]力量。在那里，她不是什么特别的存在。[illegible]觉自己在这里不是作为什么现人神，而是[illegible]了一个普通的人类。之后也只有作为幻想乡的人，普通的生活下去了吧。”如此看来，让早苗意识到自己在幻想乡只是个普通的人类，并尽快适应了幻想乡生活的其实是灵梦。

从『风神录』的对话中可以看出，此时的早苗和灵梦互相敌对的关系，早苗念念不忘的是拿下灵梦的神社，让幻想乡的信仰心全部归于守矢神社。等到了『地灵殿』时代，两人又在 EX 的道中碰头，早苗摆出一副冷冰冰的样子对灵梦吐槽，还说出了那句名台词“在这个幻想乡里,可不能被常识困住哦！”而『星莲船』则是灵梦与早苗首次同时作为自机出战（尽管不是同时），天空中漂浮着巨大的飞船还是早苗前来提醒，灵梦才注意到的。从后来的『非想天则』可以看出，早苗与灵梦都将对方看成是竞争对手，譬如在对战模式中，灵梦对早苗的台词是：“来吧，看看谁的颜色更像是巫女，在衣服颜色的名义下进行决斗吧！”“似乎分社比较能聚集人气，大家都很现实啊，看是否有利可图来决定信仰，我要是多多退治妖怪做些他们喜欢的事情，我们神社也会变得有人气吧。”早苗对灵梦的台词则是：“这样胡来可是收集不到信仰的哦？我来让你见识一下什么是神性吧！”、“从那事情（星莲船）以后，我们也去帮忙建造寺庙，话虽如此，却基本上没啥可干的。”足见两人的对抗意识之强。

在二次创作中，**レイサナ**多半被设定成亦敌亦友的关系，经过星莲船的立绘事件，早苗被当成是公式认定的巨乳，由此衍生出的灵梦嫉妒早苗胸围的作品时常可以看见。鉴于两人的衣服十分相似，换装的捏他也经常出现，特别是在『非想天则』里，灵梦的其中一个 2P 角色穿着与早苗十分相近的颜色的衣服（绝对是故意的）。除此之外还有根据早苗是女子高生的设定，将**レイサナ**放在现代的背景下，描写两人在同一间学校上学的现代生活的作品；紫、诹访子、神奈子等等幻想乡的强力人物与巫女监护人的长者在背后妨碍或推动**レイサナ**感情的作品；孤单一人的灵梦，羡慕早苗的家庭生活的作品。由于两人外型匹配、性格上存在巨大反差，把两人设定成夫妇的作品也不在少数，通常是具有绝对权威的丈夫灵梦和怀抱献身精神的贤妻早苗。此外，**レイサナ**的工口本也存在相当的数量，只是多半情况下会让灵梦变成扶他（……）。

レイサナ二次创作相关

▶【手描き】神無月の朧巫女【東方】

NICO 编号：sm2254996

NICO 上经常有捏造动画 OP/ED 的巡礼，画面的构图与切换基本上按照原动画来，但是会有些小的改动，其中 **"神無月の巫女 ED パロ"** 是比较有名的一个系列。这个系列借用百合神作『神无月之巫女』的 ED 构图，配上 KOTOKO（口姐）演唱的 ED 曲『agony』作为 BGM，CP 并不仅仅局限于百合，有时候也有 BL，甚至 BG 配对与人外也成了取材的对象。另外就是，关于这个构图究竟谁攻谁受曾引起过广泛的争议，照神无月的规则（？）来讲，是右侧的姬子攻，左侧的千歌音受，虽然有点颠覆尝试，不过当年制作方的确有过这对 CP 是姬子攻的发言，去看原作者介错的同人志也会发现其实他们是支持姬攻的。

不过似乎 **"神無月の巫女 ED パロ"** 并不全是遵循这一规则来，左侧攻的情况还是占到了绝大多数。**『神無月の朧巫女』**是诸多的 **"神無月の巫女 ED パロ"** 投稿中最精彩的一支，BGM 启用风格上有些类似『agony』的『Alice Maestera』（AliceMaestera feat.nomic），不论是与原作重叠的部分，还是各种构图细节上的转变，都让人不禁拍案叫绝，简直是从神无月之巫女到月夜之巫女的完美转变！

▶AMARANTH

出品：GP-KIDS

作者：高菜しんの

GP-KIDS（=Game Player - KIDS）是一个老牌的同人社团，代表人物是**高菜しんの**，自从 1993 年起就开始了活动，时至今日已经走过了 17 年，早年的**高菜しんの**主要从事叶键与老游戏的同人创作，2005 年之后创作重心转移到了东方，本人是个车友，出于对早苗的热爱，把自己的爱车 HONTA BEAT 涂成了早苗的颜色（痛车厨乙）。除去画同人本，他还广泛活跃在同人会展与 NICO，NICO 上 **"高菜しんの"** 的词条中记载了许多与之有关的事迹，由于此人太过蛋疼，也被誉为是 **"东方厨的首魁"**。

高菜しんの跨足东方之时，早苗尚未登场，于是也画了不少其他题材的佳作。例大祭 5 上推出的『AMARANTH』是**高菜しんの**第一本以早苗为主角的本子，此后他的本子基本上都是

围绕着早苗打转，不是描写早苗在守矢神社的生活，就是 YY 灵梦跟早苗的百合（不过其实**高菜しんの**心目中的理想关系是早苗是新郎，他自己是新娘，灵梦是女儿，魔理沙是妹妹，幽幽子是情妇，空是宠物，为了演戏演整出他还在某些场合把自己的名字改成了东风谷**しんの**），还时不时将早苗幼化，满足他作为萝莉控的欲望。据说此君在同人展会上为了买早苗本，经常将自己的摊子丢给贩售人员，自己跑去渔猎同人志，实在是有够厨的。

不过平心而论，也正是因为**高菜しんの**对早苗的热爱，他笔下的早苗总是比一般作者来得可爱，尤其是加上了人妻属性，萌度更是爆表。这本『AMARANTH』是**高菜しんの**的早苗首作，开篇他就点出了自己的理想 CP（口胡），为了更好的经营分社（博丽神社），早苗来到博丽神社与灵梦一同生活起居，最终灵梦折服于早苗的魅力之下，心想着"虽然不知道早苗是不是有姐妹，不过我若是有姐姐的话应该就是那样的吧"。变厨的作者还特地在最下方写上"这可不是百合漫画"的标语，实在是用心险恶！

▶SWEET and GENTLE

出品：GP-KIDS

作者：高菜しんの

画过一堆早苗卖萌本之后，**高菜しんの**在『SWEET and GENTLE』又画起了他属意的**レイサナ**，故事说的是早苗有一天来到博丽神社查看情况，意外的发现灵梦变小了，原来昨日灵梦惨遭天狗算计，睡一觉起来变成了萝莉，看到萝莉版的灵梦，早苗开始母爱泛滥，又做饭给她吃，又带着她去人里闲逛，最后还帮小灵梦洗澡，两人度过了美十分好的一天。第二天醒来，灵梦终于恢复正常，两人对着害灵梦变萝莉，又写下灵梦早苗搞拉拉之不实报道的无良天狗发出了振聋发聩的怒吼！

▶OMENS of LOVE

出品：GP-KIDS

作者：高菜しんの

『OMENS of LOVE』是高菜しんの第一本[illegible]八百的レイサナ漫画，灵梦与早苗的关系一天天亲近，本来毫无察觉的灵梦，却被紫的一句"博丽之巫女，你必须对一切平等以待哟"[illegible]。幻想乡的巫女守护着幻想乡，要首先维[illegible]人类与妖怪的平衡，博丽巫女必须对人平等[illegible]，若有倦怠，破坏了幻想乡的平衡，将会[illegible]幻想乡不利之事。明白事理的灵梦开始[illegible]早苗，可是却无法欺骗自己的心情，纠结[illegible]之下，灵梦决定找早苗进行弹幕决战，为了守护博丽之规则，也为了再次回到同等的位置关系。两人一边打一边互诉衷肠，最后灵梦[illegible]压抑许久的心情了："我喜欢你啊！只[illegible]一味的喜欢你，你却和往常一样，真是迟钝[illegible]人无计可施的感情就是恋爱吧，我注意[illegible]候也吓了一跳，只有在早苗面前，我才[illegible]现出与往常截然不同的自己。"面对灵梦狂[illegible]攻势，早苗毫无招架的余地，虽然不太清[illegible]孩子之间应该怎样结合，但是自己的这种[illegible]，的确就是恋爱。有趣的是高菜しんの再[illegible]三角确定关系之后假借早苗之后来了句吐[illegible]："这个世界的恋爱常识是不同的吗？神奈子[illegible]！"叫人捧腹，果然厨就是厨，不管画出[illegible]东西多甜，说到底还是本性难改嘛！

▶邀请巫女的注意事项

出品：UkiUkiWatching

作者：makino

双巫女的图片在 Pixiv 上有不少，以两人为主角的百合本却并不多见，『邀请巫女的注意事项』便是不多见的一本レイサナ本。故事中的灵梦邀请早苗去约会，挑动了早苗暗藏的少女心，两人一面享受约会行程一面大放闪光弹，中途穿插大小姐、咲夜和帕希露的乱入，在最紧要的关头（打算 Kiss 的时候），事情败露，原来灵梦只是受文所托去约早苗，文想偷拍一套早苗的照片制作摄影集，从中付报酬给灵梦，得知真相的早苗决定惩罚一下灵梦的欺骗行为，而这个惩罚就是，再和自己约会一次！灵梦乃真是个人生的淫家啊！

▶DAISY FIELD

出品：GP-KIDS

作者：高菜しんの

『DAISY FIELD』可以算作是『OMENS of LOVE』的后日谈作品，其间充斥高菜しんの的恶趣味，场景又转换成了早苗养萝莉（灵梦）的模式，主要情节为灵梦纠结于之前早苗并未对自己的告白给过明确答复，于是各种别扭，各种卖萌，最后早苗终于说出了对她的告白，自此，幻想乡又多了一对百合情侣！

结语

有关『风神录』的百合就写到这里，按资排辈，下一期是地灵殿篇，那么又是那句老话，让我们一个月后再见吧！▲

哼—
哥哥什么的
才不喜欢呢——
"俺妹"全方位解析
■文／无无

如果你有一个妹妹，会怎么对待她？请大家好好思考这个问题。

衡量一部动画作品是否成功，就狭义来讲是看改编涉及的区域广度；从广义上来说，则是能否“啪嗒”一声打开观众心中某个决定性的开关。热血类动画能够打开热血观众的开关，如『天元突破』；爱情故事能够打开一般向女性观众的开关，如『交响情人梦』；腐片轻松敲开腐女的门，百合片坚定地俘获百合控的心……现在很多动画是各种钥匙的综合体，什么元素都沾有一点，如『反逆的鲁路修』这类。

傲娇无疑是动漫作品中最能触动观众内心开关的要素之一，自从有了现代动画，基本上有女性角色的作品里都会出现这类角色（好吧，男性也有）。加上最近几年，喜欢实妹动画的人越来越多，像『我的妹妹不可能那么可爱』（以下简称俺妹）集中了傲娇和实妹两大要点的，当然……能够打开更多人的开关——“啪嗒！”

我的妹妹不可能需要什么介绍

『俺妹』起先是由伏见司撰写，神崎广负责插画的轻小说，发行方是鼎鼎大名的电击文库。自从 2008 年 8 月第一卷发行以来，市面上数度断货，到 2010 年 11 月为止共出七卷，发行总量超过百万。据『俺妹』的责任编辑三木一马透露，起初他要伏见司向藤泽亨看齐，把他的新作写成类似『GTO』之类的热血青春小说，从结果看来，这个距离有那么一点点远。而伏见自己承认，他从其他作品中得到了很多灵感，高坂爸爸高坂大介模仿的是『反逆的鲁路修』中的皇帝查尔斯・D・布列塔尼亚，那么桐乃爸爸如此装 B 的原因就不得而知了；来栖加奈子的原型来自『草莓棉花糖』的松冈美羽，这次有点不靠谱，看着来栖加奈子怎么也无法和脑海中那首『散步协奏曲』联系起来。其他还有很多角色创意来自别的动漫作品，说到底『俺妹』是一部集大成之作。说不定过不了多久，大家就能看到各种元素荟萃的『我的姐姐不可能那么 S』,『我的弟弟不可能那么 M』等……

『俺妹』诞生于各方面的灵感，而这部作品的走红却是宅男怨念的产物。妹妹在无妹宅男（包括实妹和妹子）眼中具有莫大的吸引力，是最亲近的同龄异性，又拥有伦理上的障碍，只不过这层障碍在宅男眼里反倒成了获取胜利果实前必须打倒的敌人。于是宅男们越挫越勇，在『俺妹』这类妹系作品中得到了莫名其妙的快感（……）。从 08 年连载以来，『俺妹』以

Tips

【电击文库】

桐乃妹妹的活跃已经不是电击文库第一次闪耀了。这个老牌轻小说文库是日本轻小说发行量最大的文库系列，与角川 Sneaker 和富士见 Fantasia 并称轻小说御三家。其中电击文库发行的小说并不比其他两家多多少，但其小说动画化和游戏化十分频繁，在知名度上轻易地击败了它的两个对手。第一次为电击文库摘得桂冠的是时雨泽惠一创作、黑星红白插画的『奇诺之旅』，迄今销售量已用千万记。而后佳作不断，『狼与香辛料』、『灼眼的夏娜』、『魔法禁书目录』、『我家有个狐仙大人』和『图书馆战争』等都是电击家的产物——我们耳熟能详的轻小说改编动画很大一部分都来自电击文库（编注：所谓“文库”，在现代是指廉价且外型便于携带，以普及为目的的小开本出版物，如果有买过原版轻小说的读者，应该会对其特殊的小尺寸留下深刻印象）。

【伏见司】

已经不是新人的伏见司对于很多观众来说依然青涩得发亮，多年前出道的小说『第十三号爱丽丝』几乎没人记得，那实在是一部平平的作品。起先是伏见拿来参加 2005 年电击小说大奖的比赛的参赛稿，一直到第三轮被刷下，根本连最终决赛都没进。后来编辑看他颇有潜力，经过长达一年的修改后终于在 2006 年出版。

在连载『俺妹』的同时，伏见还在『电击文库 Magzine』上连载着另一部叫做『猫娘姐妹』的小说，讲述猫妖姐妹变化成人，在人类社会生活的色色的故事。插画依然来自神崎广，因此猫娘次女东云千夜子和『俺妹』中的黑猫一模一样，其他几个角色多多少少也跟『俺妹』有相似之处。即使人物和设定很像，人气方面『猫娘姐妹』却远不及『俺妹』，两作虽然都带个“妹”字但待遇大大不同，一部已经动画化风头正劲，而另一部则连个中文的（包括繁体）WIKI 词条都没有。除去上面所述，伏见在其他文库也有连载，如 Visual Art's 文库（VA 文库）和一迅社文库等，不过这都不重要，电击文库才是伏见的主战场，同样『俺妹』也是他当之无愧的代表作。

【神崎广】

插画家神崎广是 ACG 界的名人，什么领域都有涉足，动画制作、同人本贩卖、轻小说插画甚至 DJ 等都是他的日常工作。在动画方面以织田广之的名字参与了大量知名动画的原画制作，如『钢之炼金术师』、『蔷薇少女』、『樱兰高校男公关部』、『南家三姐妹』和『草莓棉花糖』等。插画方面的工作更是多如牛毛，至于音乐领域……他曾以 Hiroyuki ODA 的名字发布了许多基于初音软件的歌曲，算是个半职业 DJ。让这么知名的人来做『俺妹』的插画，足见电击文库一开始就没安什么好心。不过话说会回来，神崎广圆润可爱的人设给『俺妹』加了不少印象分，『俺妹』会如此流行神崎广功不可没。现在的神崎广之于『俺妹』就如同黑星红白之于『奇诺之旅』，伊东杂音之于『灼眼的夏娜』，两者的名字早已密不可分，这也是在制作动画时依然找神崎广担当人设的最大原因。

惊人的速度占领了各大论坛的讨论版，进而吸引了众多媒体的关注，顺理成章被改编为漫画、动画以及游戏等等。该作的人气高得出人意料，在日本它是近年来 ACG 妹系作品中最鲜艳的一缕橙色，其他实妹系根本无法与之相提并论；而在国内，『俺妹』同样掀起了追捧热潮，某知名轻小说论坛上，其他著名小说译文诸如『狼与香辛料』、『魔法禁书目录』等回复都只有短短数十页，而『俺妹』每一卷的主题回复页数都能破千，足见它在国内高涨的人气。

好的轻小说一旦被肯定，漫画和动画都会随之而来。『电击 GS Magzine』在 2009 年 3 月开始连载同名漫画，作者是池田樱，单话连载加起来出了两本单行本，第一本被台湾角川翻译出版，可是由于看到第一本销量不怎么样，台湾角川并没有急着出第二本。在小说第六卷发卖前的采访中，伏见的责任编辑三木一马透露作品即将动画化的消息无疑是『俺妹』自小说发行以来最振奋人心的情报。在伏见联同担任人设的神崎广与动画公司 AIC 的精心合作下，『俺妹』的 TV 动画在 2010 年秋季与观众见面，至今的表现还可以，各种捏他的发挥相对小说更有进步，毕竟是视觉利器，算得上是 TV 动画的固有优势。唯一的问题是一旦小说没有连载完就动画化之后，原作者不知是太忙还是一下子失去了动力，接下来填坑会非常慢——当然这也是几乎所有轻小说的通病。

『俺妹』的故事走到现在，由一鸣惊人到遍地开花仅仅用了两年时间，个性塑造无疑是该作最大的杀手锏。桐乃作为主角性格有趣得极其符合她的身份，在强气外表下隐藏着充满梦想的柔弱的少女心，正是如此冰火两极的差别让观众对她又爱又恨。其余角色各有特色，黑猫看似冷淡其实很怕寂寞，并且拥有让人难以察觉的体贴；麻实奈可爱又温柔；还有和桐乃截然相反的绫濑，外表柔和内心强硬，有着

人无法察觉到黑化和百合倾向……所有出场角色中最没有性格的就是男主角，不过京介虽然个性普通但有着宅男所没有的勇气，为了妹妹的收藏与权威的父亲对峙那一段描写堪称经典，让这位一直被妹妹蹂躏的无能哥哥终于燃了一回。

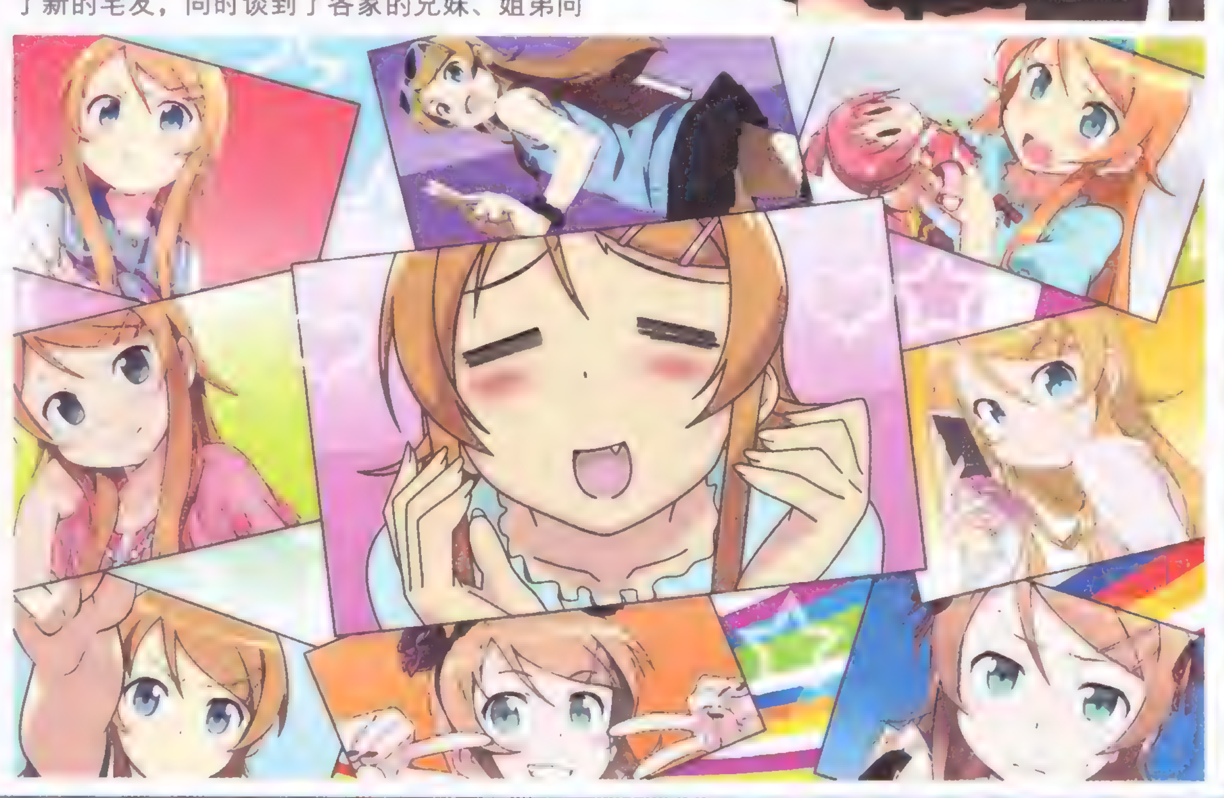
此外，伏见司吊人胃口的本领是一绝。在写出黑猫这个可以和桐乃抗衡的角色时，就注定她往后肯定会与桐乃有一番明争暗斗。当第四卷结束人们慢慢习惯了『俺妹』的节奏并且开始有点生腻的时候，他忽然丢出了第七卷的重磅炸弹，让读者们又开始燃烧了起来。而在行文上，伏见司构思巧妙，对话尽量用日常用语，以增强读者的代入感——『俺妹』和伏见司的优势就在于此。当你喜欢上桐乃的时候，也会喜欢里面的一草一木和少女们的一颦一笑，直到有一天发现，这个整天骂着哥哥并依赖哥哥的妹妹，已经给你的心贴上了专用标签。

我的妹妹不可能有那么多故事

『俺妹』的故事发生在一个平凡的家庭，哥哥高坂京介（17 岁）和妹妹高坂桐乃（14 岁）由于思想分歧的缘故关系处于冷冻状态。妹妹运动万能成绩一流，并且担任着模特儿的工作，时常以骄傲的眼神俯视平凡的哥哥。正当京介认为这种情况将一直持续下去的时候，偶然间在玄关捡到了桐乃掉下的妹系 DVD。一切了然，原来桐乃是个无可救药的宅女，而且是妹系 ACG 作品控……

妹妹看哥哥似乎忠厚老实的样子，于是拉来一起商讨宅话题，两人的关系也慢慢好转起来，甚至到了几乎无话不谈的地步。在京介的鼓励下，桐乃去了宅圈的线下聚会，并结识了纱织和黑猫两位同伴，在同为模特儿的朋友绫濑等人之外第一次有和志同道合的朋友。而后在纱织的提议下，京介和桐乃一起去夏 COMI 约会，并遭遇了讨厌阿宅的绫濑，桐乃和绫濑绝裂。后通过京介不断努力，桐乃绫濑和好如初，并开始对京介抱有一种难以言表的感情。随着时间推进，众人之间的关系越来越复杂——桐乃的宅兴趣始终是一个灾难，四处引爆。一方面不想让正常的朋友知道，一方面又要瞒着父母，可惜两边都没有瞒过去。看着桐乃伤心，哥哥京介只好挺身而出。在京介为桐乃四处说情的过程中，京介本人开始为桐乃的朋友所接受，后宫雏形形成……

到小说第六卷为止，京介的后宫化趋势早已势不可挡。就在笔者撰稿的同时有消息传来，在 11 月 10 日『俺妹』轻小说系列全新的第七卷已经发售，封面是桐乃亲昵着挽着哥哥的手臂，同时狠狠地一爪拧在哥哥手背上的插图，相当符合桐乃的性格，而新的剧情曲折起伏，阅读之时颇有坐过山车的快感。这一卷的主题就是“恋人”，所有的故事都围绕恋爱展开——哥哥和妹妹伪装成恋人欺骗事务所的社长，结果一路上被各种朋友目击，闲话传遍邻里，连老妈都知道了；之后众人第二次参加夏季圣战，哥哥在学校的宅圈和校外宅圈重合，妹妹结交了新的宅友，同时谈到了各家的兄妹、姐弟问题；圣战结束，由于黑猫向哥哥表达心意被妹妹目击，妹妹在总结会上公开自己已有恋人，连 kiss 什么的都做过了，结果和黑猫闹翻，哥哥收到纱织的命令收拾残局；随后妹妹把恋人带回家，居然是之前在圣战上遇到的模特兼首饰设计师的完美少年，哥哥和老爸（女儿控认定）组成守护桐乃联盟，商量要一起把那个野男人啪飞。结果在大哥的激情告白之后，妹妹红着脸说其实你早该这样的，另外这个男朋友是假的，皆大欢喜。卷末，黑猫在学校正式向哥哥告白，小说的最后一句话是“几天之后，我和黑猫成为了恋人”。在一连串的高潮之后，付见司又给我们留下了一个回味无穷的收尾，接下来的故事走向究竟如何，只能慢慢等了。另外有传言称 PSP 版的俺妹中，绫濑线会发生黑化 nice boat 情节，喜欢绫濑的同学们一定要关注最新情报呀！



我的妹妹不可能有那么多奇怪的关系

作品名字叫做『我的妹妹不可能那么可爱』，人物关系理所当然是围绕着妹妹高坂桐乃展开的。所有主要人物基本可以划成三个区域，首先是家人圈，包括父母和哥哥，以及与哥哥粘一起的麻实奈等；其次是同学圈，有绫濑和加奈子两人，属于正常生活的交流圈子；最后是宅圈，黑猫和纱织，一个亦敌亦友一个完全是友，是桐乃可以放下心防轻松面对的一群人。在这些圈子里，只有一个人可以穿梭其中，那就是哥哥高坂京介。家人圈自不必说，朋友圈里绫濑和加奈子都认识他，不过都认为他是个妹控变态。宅圈里的人相对比较信任他，他自己也可以算是宅圈中的一人。然而具体人物之间的情况，还要更复杂一些。

Kousaka Kyousuke

高坂京介

17 岁高二生，身高 175cm 体重 60kg。普通到不能再普通的学生，凡事以不求刺激平平稳稳为宗旨。由于妹妹在家里过于强势，总是被妹妹居高临下瞧不起，虽感不爽但也无计可施。在捡到妹妹的『梅露露』DVD 之后两人关系急剧转变，被妹妹强迫着玩各种妹控游戏，现在是桐乃的一条狗。

作为本作的主人公，京介的关系线是让人惊讶和羡慕的，他和桐乃毫无疑问是兄妹，对妹妹抱有类似又喜欢又无奈的感情——喜欢出于桐乃全能的表现和偶尔露出的可爱，无奈在于桐乃那刁蛮任性的性格。他和黑猫保持着一种有着距离的微妙好感，曾经陪黑猫去过编辑部投稿，为第七卷的展开埋下伏笔。另一方面，京介和一个青梅竹马的女生麻实奈交往很密切，两人缺少明确的爱情要素，京介自己很喜欢和老奶奶般的麻实奈相处，曾经说过“虽然不是那种喜欢，但也不会让别的男人靠近麻实奈”的话，态度有点矛盾。

Kousaka Kirino

高坂桐乃

14 岁就读中学二年级，外表出众，成绩优秀，运动万能，和个性平凡的哥哥形成了鲜明对比。通过模特儿的工作赚了些钱，拥有一定的自主权，所以对哥哥一直持看不起的态度。实际上她是个资深宅女，收藏了大量 ACG 物品，特别是妹系工口游戏，平时掩饰得相当完美。偶像是梅露露，最讨厌的人是哥哥，最喜欢的人也是哥哥。

桐乃和京介的关系由冷转热之后，渐渐开始喜欢这个以前很鄙视的平凡哥哥，当然京介多次英雄救美起了不小作用。麻实奈对于桐乃来说是个碍眼的家伙，整天和哥哥粘在一起，又土气得像个老婆婆，京介甚至会为了讨麻实奈的欢心去请教桐乃，无疑是给桐乃的负面情绪雪上加霜。绫濑和桐乃是难得的正常好友，夏 comi 事件曾经让她们闹了一段时间别扭，后来和好如初，但桐乃似乎没有绫濑喜欢她那么喜欢绫濑（？）。加奈子同样是正常朋友，COS 梅露露一时无双，颇得宅男欢迎。黑猫和桐乃的关系与高坂兄妹之间的关系有点像，两人经常吵架但又不怀恶意，在关键时刻也能互相关心，是可靠的朋友。不过在第七卷两人为了京介的事似乎有点一山不容二虎的意思。

田村麻奈実

和京介同年的青梅竹马，在京介眼中非常平凡，可是在班级里挺受男生欢迎。家里有个笨蛋弟弟和一心想着把孙女嫁出去的爷爷，还有非常和蔼的奶奶。麻实奈和京介从小一起长大，麻实奈基本负责照顾这个青梅竹马，据说京介很多次考试是依靠麻实奈的辅导才通过的。喜欢京介不用多说，只是京介太迟钝，所以两人迟迟没有突破朋友的界线。

沙織・バジーナ

和黑猫同年，现已升入高中，身高超过 180 公分，号称有着藤原纪香一般的火辣身材。深度宅人，家里似乎很有钱，收藏了不少宅物。心地善良，懂得关心别人，在第一次线下聚会的时候看黑猫和桐乃两人无法融入团体特别组织了二次聚会。

纱织其实是『俺妹』中最具魄力的人，光是那身纯宅的打扮就不是一般人能够穿得出来的。她和黑猫以及桐乃的关系既是朋友，又可以说把她们当妹妹看，纱织总是能够在必要时候伸出援手，是个值得信赖的伙伴。此外，京介在有困难的时候会向纱织求援，比如约桐乃去夏 comi 那次。

黒猫

原名五更琉璃，网络名黑猫，身高不明体重不明，喜欢打扮成哥特萝莉的样子，和桐乃一样由于外表出众性格别扭，无法顺利融入到宅圈里。在二次聚会的时候被桐乃吐槽“这是什么，水银灯吗”，从而将数量众多的水银党直接拉入拥护旗下。初次登场时就读中学三年级，后来进入了京介的高中，成了他后辈。

基本上黑猫的交际圈就仅限于桐乃她们那个小宅圈，她和桐乃属于既是对手又是朋友的类型，会由于对动画的意见不合而吵架，也会送桐乃她所喜欢的『梅露露』的限定盘，但两个人从来不肯承认对方是同伴，让京介和纱织很头痛。黑猫与纱织没什么复杂的关系，纯粹的朋友，相对而言纱织更加照顾黑猫。就小说第七卷来说，黑猫应该是喜欢京介的，京介对其肯定也有好感，但这个好感到什么程度，就有待商榷了。

新垣あやせ

桐乃的同学兼工作上的同事，刚当模特儿受到桐乃很多照顾因而很喜欢她，自我意识强烈。父母是教育界人士，在他们的影响下绫濑对宅很讨厌和鄙视，在夏 comi 上发现了桐乃的宅兴趣之后与之断交，后来虽然勉强和好但始终无法接受御宅族。

绫濑是桐乃最好的朋友，两人一起上学，一起做模特儿，虽然有过误解和摩擦也阻止不了她们的友情。绫濑对桐乃有着异乎寻常的执着，当她们在夏 comi 会场外见面时绫濑几乎已经完全黑化了，很是让人怀疑她对桐乃的感情是不是真是只有纯友谊。京介对于绫濑的意义就简单多了，是一个可以商量桐乃的事的人。绫濑一度认为京介是妹控变态，直到最后也一样。（第七卷绫濑和哥哥在她的房间里发生了很多事情呢 =w= ）

来栖加奈子

桐乃和绫濑的同学，也是桐乃的好友之一。扮演梅露露非常拿手，在宅男眼里仿佛真的梅露露降临一般，被视作女神。加奈子跟绫濑与桐乃都是要好的朋友，关系没有桐乃和绫濑之间那么扯不清。表明了讨厌京介，因为在她心目中京介除了是个变态之外一无是处。

伊织・菲特・刹那

文中虚拟的雷击文库的作家。抄袭桐乃的作品而出名，并且死不认帐。在感叹她的厚脸皮前，常人首先会感叹其笔名，又是菲特又是刹那，怎么就不干脆起伊织·夏亚·阿姆罗？她与高坂兄妹的关系？当然是敌人啦，敌人！

我的妹妹不可能有什么古怪黑幕

□OP和ED

自从网络普及以来，很多ACG企划都依赖于征求网友意见，有些甚至企划内容都是采用fans们的想法然后糅合而成的，如电击家的企划『R·G·B』等。『俺妹』的STAFF完全承袭了这个方法，动画制作过程中官方在nico上公开征求ED曲目。由于ED计划一集一换，制作方又不像河森正治那么米，所以只能以这种形式来进行，况且公开征募歌曲也有好处，增加和观众的互动就是一个最明显的优点。

ED公开募集时间从2010年6月1日0:00到7月31日24:00，主题、曲目类别不限。如果曲目得到采用，将由相应的担当声优进行演唱，在电视台播出是理所当然，还能得到可观的10万日元奖金。这每话更换ED的做法不得不让人想起『macross frontier』和『花丸幼稚园』。ED曲由声优演唱能吸引不少民间制作人，毕竟黑猫的声优花泽香菜和绫濑的声优早见纱织都十分受欢迎。此外主役竹达彩奈和为纱织·巴吉娜献声的生天目仁美以及为加奈子配音的田村由加利也是人气很高的声优，自己创作的歌曲能够由这些平时当作偶像的声优来演唱，那是非常让人羡慕的事情。

关于『俺妹』的OP，说它成本很低制作

[illegible]的说法一直占据上风。事实上作为『俺妹』[illegible]头主题曲，女子中学生 2 人组 ClariS 的出[illegible]『irony』在贩卖第一周销售额约为 1 万[illegible]张，在 ORICON 榜上排名第七，成绩已[illegible]实不易。由库拉拉和艾丽丝两名中学生组[illegible] Claris 先是活跃于动画网站，出名之后成[illegible]动漫音乐杂志的话题，终于被 Aniplex 相中，[illegible]『俺妹』的 OP 交给了她们。

■声优问题

在这次 TV 动画中，最让人诟病的莫过于[illegible]选择。其中桐乃的声优竹达彩奈争议尤其[illegible]重，竹达彩奈最为人知的一角是『K-ON！』[illegible]的中野梓，身高只有 149cm 的她比较适合[illegible]弱气傲娇类型，配上桐乃这样的强气傲娇[illegible]不足。理论归理论，剧中的表现同样不尽[illegible]意，已经不知道听到多少人抱怨“因为声优[illegible]给力所以动画看不下去了”。在日本，对声[illegible]不满的同样大有人在，一些人对声优的演技[illegible]出了疑问，甚至对桐乃的声优竹达彩奈和黑[illegible]的声优花泽香菜做了杀人预告。预告书如下：[illegible]妹作为一部秋季新番动画，声优方面竟然[illegible]霸权主义，我要把竹达彩奈和花泽香菜给■■了！”预告部分的关键字被作者自己打上[illegible]色方块以避嫌。一些细心的网友表示这个[illegible]的预告书在法律上还是包含了恐吓、杀人、[illegible]等等犯罪行为。

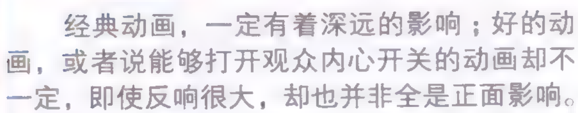
除了这种过激的犯罪预告以外，日本 2CH [illegible]坛动漫板块上对竹达彩奈饰演高坂桐乃表示[illegible]不满的网友一样不在少数。

■作者采访

『俺妹』小说每一卷发售前，伏见都会接受采访，一般陪同采访的有他的责任编辑三木一马，在第六卷发售时还有动画公司的相关 STAFF 参加。这些采访可以理解为吹风会，有时候会发布相当重要的信息，有的时候如同放 P。去年在采访的时候三木一马信誓旦旦说『俺妹』绝对不会动画化，而第六卷发售前的采访中同样是三木公布了『俺妹』动画化的消息。但在采访中有一点一直是正确的，伏见说如果动画化桐乃这个角色会相当的“恶心”。动画出来一看果真如此，几乎有一半的抱怨来自对于桐乃这个角色的不满。既然动画名字叫『俺妹』，那么妹妹肯定是其中核心，演绎这个核心必须符合 14 岁少女瞬息万变的心态，想要完全表现出小说的原味确实有一定难度。

■实地考察

强人无处不在，特别是宅圈里，考据党现在几乎无所不能。『俺妹』中高坂兄妹的居住地没费什么功夫就被人找了出来。故事中的高坂兄妹家住千叶县，虽没有明确写出，但小说中留有两条线索：首先是“由最近的车站去秋叶原需要一个半小时”，这样就可以以秋叶原为圆心画一个圈。再就是“由最近的车站经过新木场站去东京国际展示场（Comiket 展会场所）需要两小时”，同样以东京国际 Big Sight 为中心画一个圈……在两个圈的交汇处，就是高坂兄妹所住的城市了，于是千叶县便由此而来。



经典动画，一定有着深远的影响；好的动画，或者说能够打开观众内心开关的动画却不一定，即使反响很大，却也并非全是正面影响。

对于『俺妹』造成的社会影响，必须从两面来考虑。一方面，此前并不缺乏妹系动画，一般是以支线或者附赠的形态出现，像『俺妹』这样直接冲着妹妹去的主流动画很少。『俺妹』之后一大批妹系动漫作品纷纷出炉，因为有市场，妹控是宅族喜闻乐见的要素，这些跟进可以算是对 ACG 行业的正面积极影响。另一方面，『俺妹』引起的道德伦理争论此起彼伏，特别在非宅圈人士眼中，『俺妹』基本上是一部极恶之作，至于为什么，下面会具体说明。

有道是先苦后甜，我们来看看『俺妹』的负面影响。负面影响主要是指道德伦理方面，兄妹禁断和未成年人买工口游戏都是卫道者津津乐道的谈资。

伦理辈分上，『俺妹』从小说到动画完全处于灰色地带。首先是两人兄妹身份关系，小说越写到后面两人的行为越露骨。好在没捅破那层东西（啥？我是说窗户纸），批驳兄妹近亲相 X 的大棒一时用不上。但由于『俺妹』的影响比较广，连带出来的其他妹系作品未必能够把尺度控制得那么好，一旦过了线就是十恶不赦，就算『俺妹』本身没问题，它也是“通往地狱的一级台阶”。

更为重要的问题出在桐乃引以为豪的一堆工口游戏上，其中不乏诸多实际存在的如『染红的街道』、『Summer Days』和『Cross Days』等作品。但这部动画作品中的主要角色不论是桐乃还是京介都还未满 18 周岁——日本影视文化伦理检查会明文禁止 18 周岁以下的未成年人购买工口物，动画中的情况是赤裸裸的违法行为。而且在秋叶原，禁止 18 周岁以下群体购买工口游戏的规定在实体店执行的还比较严格，购物网站如亚马孙和乐天市场对购买这些游戏的用户年龄审查得也十分仔细。『俺妹』动画表现出宅男宅女们最热衷的话题是可以理解，但是这等同于在引导未成年人违反法律，颇不可取（编者注：据说动画已经因此被检举了……）。

『俺妹』的正面积极影响主要是引出了之后大量实妹动漫作品，为妹系动漫发展加了一把力。由于『俺妹』的走红，仿佛一夜之间妹

[illegible]的兽欲怦然绽放。像『染红的街道』[illegible]等待哭泣之时』这类妹妹支线的不提，纯[illegible]的在『俺妹』之前确实很少很少，硬[illegible]以举出由贵香织里的『天使禁猎区』，[illegible]部作品的都知道和『俺妹』两者风格相[illegible]，不能相提并论。安达充大神也曾经画[illegible]漫画，中文名『美雪美雪』，看过动画[illegible]的人应该不多，这是一部不折不扣的妹[illegible]作品。另外还有看了无语的『妹妹公主』，[illegible]在不想对这要什么没什么的动画评价太[illegible]过了。

『俺妹』之后的妹系作品数量虽多，动画[illegible]有，毕竟最出名的『俺妹』的 TVA 也[illegible]不久。其中较为有名的有写兄妹兼师生[illegible]『老师是欧尼酱』；先出游戏再出动画[illegible]画的『缘之空』；进展精彩的『向死神许[illegible]的愿望』；变态诸如『腹黑妹妹控兄记』[illegible]『俺妹』都有所欠缺，毕竟俺妹的妹[illegible]象塑造太成功，弄得现在妹妹不傲娇一些[illegible]力似的。

[illegible]然其中有很多剧情和画风甚为优美的，[illegible]阳子的『Sunny』，写的是侄女和叔叔，[illegible]该算在妹控动漫作品的范畴内。描写叔[illegible]久不见的侄女之间的感情故事，有向后[illegible]趋势。还有田中由纪的『有妹的日子』，[illegible]牛郎遇见 10 岁素未谋面的妹妹，两人[illegible]了同居生活……温馨又有趣。

[illegible]面提到过，『俺妹』是一个发自小说，[illegible]至游戏、动画、漫画的全方位企划，[illegible]文库把它和『魔法禁书目录』以及『超科[illegible]』一起作为 2010 年主打企划，其力[illegible]见一斑。就在前不久，电击文库举行了『俺[illegible]』和『魔法禁书目录』主题的免费海报派送[illegible]，在 Gamers 本店和 Animate 秋叶原店举[illegible]场活动，排队人数超过千人，由于人数[illegible]多最后只得在警察蜀黍的协助下更换场地，[illegible]成为美谈。

■TV 动画

TVA『我的妹妹不可能那么可爱』在万众[illegible]中于 2010 年 10 月 10 日播出，不知道是[illegible] TOKYO MX 选的黄道吉日，同一天我国[illegible]的人数创了历史新高。监督神户洋行只能[illegible]人，虽然他之前在『严窟王』、『狼雨』和[illegible]的鲁路修』等优秀作品中都有参与，不[illegible]为监督独挑大梁这是第一回。原定的监督[illegible]敬一郎被移到监修的位置上，足见 AIC 更[illegible]新人一个机会。就已经出的几话来看只能[illegible]不过，神户监督已经尽了力，总给人感[illegible]乏一种决定性的要素，这方面的缺憾要么[illegible]才要么只能靠经验方能填补。动画制作公[illegible] AIC 是个老牌公司，早在 1980 年就接下了[illegible]一单工作——『铁臂阿童木』的外包制作。他们第一部属于自己的TV动画是1995年的『天地无用』，总的来说 AIC 并不算一个在动画领域很成功的公司，即便出过『虫蔓』这样的内涵动画也始终打不开市场，不过大人气的『俺妹』很有可能改变这一状况。

■小说相关

从头到尾，『俺妹』始终是小说主打，动画一则没有完结，二则有很多小说中的细节无法体现。小说同样尚在连载，刚上市的第七卷在亚马逊售价 578 日元，折合人民币在 40 元上下，并不算贵。第七卷的进展让人们看到了结束的曙光，只是希望接下来注定狂风暴雨的结局不要有稀奇古怪的超展开就好。好在伏见司出生于 80 年代，不会像『圣魔之血』或『风之圣痕』那样因作者染病早逝，反正他有的是时间和我们耗，可喜可贺。

此外有个好消息，国内已经引进了中文正版的『俺妹』小说，由 ASCII MEDIA WORKS 授权，广州天闻角川动漫有限公司正式引进，湖南美术出版社出版，第一卷 11 月在全国公开销售。这里要简单介绍一下天闻角川，这是一家中日合资公司，湖南天闻动漫出资 51%（代。作：虹猫蓝兔），其余由角川集团出资（代表作：茫茫多）。公司主要目标是将正版的日本动漫作品引入中国，主打轻小说，是中国首家类似的动漫出版公司。

■漫画

在『俺妹』所有的延伸物中，漫画是最差的一部分！『俺妹』的漫画完全没有把桐乃那种傲娇的神态表现出来，没有看过漫画的诸君可以想象一下这种情景：一个有娇没傲的桐乃整天红着脸蹭在京介身上撒娇……如果无法想象，那么『俺妹』漫画版也差得让你无法想象。桐乃几乎没有正常面孔，每一张都是羞红着脸，看着不是一般的累，弄得台湾角川译了一本迟迟没有译第二本，虽然阿宅们出了名的人傻钱多，但你忽悠到这份上了也不是人人都受得了的。作者池田樱的名字连资深宅人都没听过，画工口出身的此人拥有一部稍有名气的工口漫画『爱密』，此外均为短篇，如『むにちち』等。让他来画的『俺妹』自然也向工口积极靠拢，可惜光黄不暴力，桐乃由老虎瞬间成了猫，一本下来都不知道在看什么——好歹把剧情交代清楚呀。对于『俺妹』的漫画，国内各汉化小组兴趣缺缺，全然没有面对小说那种热情。好在大家对于这种动画小说很 NB，漫画很 SB 的模式都习惯了，诸如『黑之契约者』漫画版这类的例子太多，早已见怪不怪。

■游戏

历年来游戏改编的动画中，能够让人记住的没有多少（除了 type-moon），而动画或小说改编成游戏就有很多。『凉宫』『龙与虎』等，只要是人气高的动画都会以游戏的形式在各大平台发售，而对于这类轻小说型动画，可以随身携带的 PSP 平台比较占优，顺理成章『俺妹』的游戏也出在 PSP 平台上。

在“电击文库秋之祭”上，BandaiNamco Games 公布的 PSP 游戏『俺妹 便携版』将于 2011 年 1 月 27 日发售，届时将有盛大的现场活动。游戏分为普通版和限定版，普通版除了游戏本体之外还有特制文库本和资料集，售价 6804 日元；限定版除了普通版的所有物品之外还有动画 DVD 和棒形海报赠送，售价 11004 日元。游戏采用 live2D 的模式，通俗点说就是看上去像 3D 的 2D 技术，虽然官方把这个技术吹嘘得很强大，但 AVG 游戏好不好完全得看剧本。结局已经透露，游戏一共有 20 多个结局，其中包括绫濑黑化路线，哥哥死亡线，父嫁路线等，可以肯定的是没有 BL 线，实在是太好了，不是吗?

随着本体游戏一同发售的还有一个附赠小游戏，同样是 AVG，里面可以把小说中出现的所有女孩子全部设置成自己的傲娇妹子，比如黑猫妹妹绫濑妹妹什么的……倒是这个附加游戏听上去比较吸引人 XD

■手办

说到周边，不能不提一下手办，粘土或 PVC 总是最为典型的周边产品。『俺妹』火到这程度，不出几个手办是说不过去的。让人疑惑的是到目前还基本只有桐乃本人的，其他大人气角色包括黑猫绫濑梅露露什么的都没出

[illegible]是厂商认为其他角色没什么人会买，[illegible]现在这个热度看来『俺妹』还大有潜力[illegible]。

[illegible]动画开播以前，一只粘土小桐乃就已经[illegible]街头，Wonder Festival 2010 夏上第一[illegible]一桐乃粘土的同时还流出一则黑猫粘土化[illegible]。寿屋出品的桐乃粘土是第一个『俺妹』[illegible]模型，有多种表情可换，不论是生气的桐[illegible]还是看到刚买到的限定版 DVD 十分兴奋[illegible]都很可爱，订购还赠送装饰用的手机链、[illegible]以及 DVD 盒。

[illegible]『俺妹』动画播出之后寿屋拿出了第二[illegible]，同样是桐乃，不过这次采用 PVC 材质，[illegible]已经发布过白模，经过涂装后完成度还可[illegible]是少了一点生动的神态。据寿屋的情报[illegible]这只妹妹要等到 11 年 2 月才正式发售。[illegible]素体的各项数据：高 188mm,1/8 实体比[illegible] PVC 材质价格，6090 日元的价格并不[illegible]，比起 Saber Lily 什么的烧钱货已经厚道[illegible]太多。寿屋在公布桐乃妹妹的同时表态黑[illegible] PVC 和粘土已到达最后的完成阶段，离公[illegible]已经不远。

其他周边

[illegible]着时间的推移，动漫周边越来越丰富。[illegible]始的海报扭蛋到现在无所不包，如果痛[illegible]周边的话，这个起初惊人的素材已经被[illegible]烂了，当货车和公交都被拿来痛的时候我[illegible]已经彻底无语。其他类似的周边层出不穷，[illegible]音的葱到萌狼赫萝的那几根麦穗，这类周[illegible]不求多卖只求宣传。『俺妹』不甘落后，第[illegible]中桐乃特意照料的调料酱被放上了虎之穴[illegible]同人专柜，在柜子中间挖了个洞放进调[illegible]，周围包围着『俺妹』的各种同人，众星[illegible]一般，并且标明“这是店员私藏的调料酱”。[illegible]要细数性格周边，『俺妹』调料酱肯定能[illegible]一个。

写在最后的话

回过头我们一起来看文章一开始的问题，你会怎样对待妹妹?

『我的妹妹不可能那么可爱』清楚地告诉我们，作为一个哥哥，京介是全体宅男的典范。在家里必须建立起森严的阶级差别，妹妹要高高在上，做妹妹的家具，做妹妹的仆人，做妹妹的手下，做妹妹的小弟，一切以妹妹为中心，急妹所急，想妹所想……答案揭晓，你答对了吗？▲

ATTENTION
DVD Check And Play

咱去的不是夜店，是绅士的社交场

——从“梦想俱乐部”说开的日本夜店文化

■文 /Ultima

夜店，相信很多人看到这两个字一定头顶冒出惊叹号然后皱起眉头——这在我们的祖国可是【哔——】的话题吧？话是这么说没错，但我们今天要讲的不是马路边的 24 小时便利店，也不是【哔——】，而是很纯洁很绅士，甚至还可以严肃一点的话题，请各位保持纯洁的心态，否则将看不到以下文字哦~

“我们的店里每晚有 200 位客人，他们几乎都在用自己的血汗钱到我们这里来买一个梦想。仅仅以照本宣科的服务，毫无觉悟不愿尽心的态度去面对他们，他们是不会满意的。我们作为赋予梦想的人，每天要精雕细琢为他们提供最好的服务。……从事这一工作的我，陪酒女郎以及营业员，不论是谁都觉不容许被说成是所谓的虚业家。我的店里所赚的每一分钱都是实实在在的。”

——日剧『嬢王』中夜店女郎大赛的主持者说过这样一句话。用钱买一个梦想，赋予梦想的工作，这是非常浪漫的说法，我们首先就来介绍一款帮你实现“买梦”的游戏吧。

『梦想俱乐部』

Dream C Club

『偶像大师』确立了其在日本阿宅心中及[illegible]360 主机上的地位后，人气一直正如日中天，势不可挡，骗钱计划层出不穷。很多厂商[illegible]看葡萄就说葡萄酸，眼红其中巨大的利润[illegible]对其表示不耻。直到在 09 年 3 月，平时[illegible]入玩家视线的厂商 D3 PUBLISHER（下称 D3）公布了一款名叫『梦想俱乐部』（Dream C Club）的恋爱模拟游戏，它很快被看做是在对『偶像大师』的公开叫板和模仿，也有人称『偶像大师』的时代结束了。然而等到几个月后[illegible]发售，不少玩家都发觉事情其实没那么简单——

游戏简介

『梦想俱乐部』游戏内容大概是这样的：寂寞的主人公（即玩家自己）在一个夜晚走在街上的时候，偶然来到"只有心灵纯洁的人才能进入"的"梦想俱乐部"。主人公取得一年的会员资格，可以在游戏中的一年时间里每周来到这里，博取各位美女公关的芳心，并最终与其中一位共结连理。

作为一款恋爱模拟游戏，游戏过程中需要玩家实际操作的内容并不多，每周需要靠打工赚钱，周末夜晚到"梦想俱乐部"消费，这也是游戏的主体部分：与美女喝酒，聊天，唱卡拉 OK，玩小游戏等等。最开始女郎会坐在你的对面，随着好感度的增加，她会做得越来越近，最后直接把你拉进小黑屋（VIP 室）单独相处。[illegible]游戏的最大特色和乐趣所在，也就是该部[illegible]的 ETS——情感会话系统，该系统仅在

女郎和玩家双方都喝醉之后才发动。ETS 状态下女郎说出的话和采取的对应方式都会与往常不同，很多提问对方只会在 ETS 时才会回答或答应。不过会话过程中出现的选择会完全看不到选项内容，初次碰到只能放手一搏。这一系统最早是用在 D3 在 PS2 早期的恋爱模拟游戏『Love Songs アイドルがクラスメート』中，本作为了表现醉酒状态下的对话而沿用了下来，倒是给纯洁的各位在调情时增加一些难度。值得注意的是，剧情事件只能在 ETS 状态下才能触发，因此想要与女郎发展关系并将她带出台就必须锻炼自己陪酒的能力，经常开启 ETS，让对方酒后乱——啊不，是酒后吐真情。而在 ETS 中选择唱卡拉 OK，女郎会唱得摇摇晃晃，歌词含混不清，顺便夹带一些奇怪的尾语，这反倒成了角色的另种萌点，让绅士们乐此不彼。此外，平时打工赚到的钱也可以用来购物，买衣物装饰品送给女郎，便能在指名要她服务时，让她穿上接待你，其中自然存在各种奇怪的装备，用来满足各种需求。而且，如果注意观察会发现每位女郎的制服都有些细微差别反应人物的特色，同体型的角色之间制服也可以互换。

每个角色都有自己的主线故事，主要由店内服务结束后的追加约会和单独的约会事件组成，约会中玩家也有机会与女郎发生身体接触（触摸事件），不过内心纯洁的各位自然不能心存邪念，不论面对怎样的诱惑（？），一旦输给节操伸手乱摸就会狠狠地遭到白眼 -_lll。游戏为每个角色准备了多个结局，按照好感度高低，是否完成关键事件两项标准决定最终进入其中之一，而游戏内的时间达到一年则会强制 BAD END。

大致介绍下来，『梦想俱乐部』的确存在不少可以吸引眼球的部分，可作品在发售之后所暴露的缺点也相当明显。由于游戏在每周结束时强制存档，游戏过程中不存档就退出或关机，则会被系统设定为这一周你中途突然离开，并大降角色好感度，想占占便宜之后读档重来之类的想法根本没门儿，不小心说错话惹对方生气也只能认栽。玩家初次接触时往往不得要领，在打工和陪酒方面无法掌控得很好，最终无缘完美结局。而熟悉技巧或二周目继承金钱之后游戏便不存在任何难度，刷角色好感度也只是小菜一碟。可是游戏的内容，准确的说是游戏中的事件和角色话题数量非常有限，再加上游戏 LOADING 等候时间相当长，到了后期，游戏过程就变成极为浪费时间的重复劳动——系统不够人性化，内容薄弱而缺少变化，这就是该作虽然能红极一时却无法维持长期话题性的原因。即便如此，特色和意图相当明显的『梦想俱乐部』还是为不少人带来了欢乐，就算不玩游戏，看看相关视频和游戏实录，或是听听玩家吐槽也能博得阿宅一笑。

陪酒女郎介绍

游戏中一共登场了10位女郎，其中有两位是必须在游戏解除一定数量的成就后才会出现（或者直接花钱从LIVE上买）。她们的个人资料再最初全是封闭状态，需要玩家在游戏中与他们交流，渐渐获取情报，部分情报还要把握她的人际关系网才能获得。这也算游戏的收集要素之一，在此我们将资料一并列出。此外，新作里又增加了3位女郎，我们也提前做一下介绍。

人气No.1

亚麻音

CV：小清水亚美

本名 白金岬
生日 6月25日
年龄 20岁
三围 83/56/85
血型 A型 RH-
出身地 東京都
喜欢的酒类 啤酒
喜欢的食物 果冻
讨厌的食物 青椒
喜欢的男性 野性的人

游戏中的第一女主角。完全的大家闺秀，对外面自由的世界充满好奇心，却认为自己无法跨进那样的世界。内心非常善良，内向而拘谨，总是缺乏自信，最初接待客人的时候给人一种怯生生的印象。不过她很喜欢看电影，一说起影视鉴赏的话题就变得格外积极开朗。

大牌声优小清水亚美的存在和外形设定从一开始就吸引了不少玩家，而且她毫无疑问是恋爱游戏正统派女主角，一般来说这样的角色攻略起来难度不会很高，适合初心者上手。于是很多绅士初次游戏都选择亚麻音作为追求对象。的确，亚麻音喜欢喝啤酒，所以好感度刷起来没有难度，但这依然是一条充满荆棘的道路：亚麻音过于纯洁或者说天然的性格一次又一次使主人公积极的进攻被轻松躲过，她本人还时不时说出雷人的话，比如她喜欢像泰山一样的男性，而主人公则颇有大金刚的风范之类的。当主人公以其三寸不烂之舌与之周旋了一段时间后她又扔出重磅炸弹：原来她现在已经有男人了！不过这是父母替她决定的婚约，自己并不喜欢对方。听她这么一说大家都觉得自己还有希望，于是努力想让她回心转意。可很多玩家由于攻略中漏掉一些步骤而在最后的出台约会时极佳的气氛中，被好人卡狠狠地拍死——“你永远是我一生最好的朋友！”也有部分玩家经过了一年时间也没能取得她的芳心，最后再BAD END的歌声中解除了“Dream is over”的蛋痛成就，于是亚麻音也有了一个别称——梦想终结者。

人气No.2

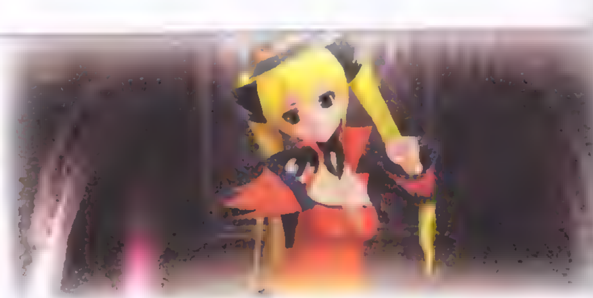
魅杏

CV：真堂圭

本名 高円寺 ひかる
生日 10月31日
年龄 21歲
三围 80/53/84
血型 AB型
出身地 神奈川县
喜欢的酒类 烧酒
喜欢的食物 炸薯条
讨厌的食物 葱
喜欢的男性 不犯傻的人

白天做模特工作的金发双马尾，她不会老老实实表达出自己的感情，因此在待客时偶尔也会说出凶暴的话而得罪人。总的来说是个不善与人交往，外表冷淡的女孩。

仅看外貌就知道是个彻头彻尾的傲娇，而且傲娇到极品的地步。对与喜欢傲娇的绅士，她绝对不会让你失望，一定会在你希望她傲的时候傲得恰到何处，在你需要她娇的时候娇得妩媚动人。她的萌点，就在于傲娇得够纯粹够脸谱化，而这一点，也正是“夜店大师”中人物形象的特点：我萌的就是这么一点，你看怎么着？此外，由于她最喜欢吃炸薯条，所以刷好感度比亚麻音还简单，只需要在陪酒时不停给她点薯条就行……



人气No.3

理保

CV：後藤 邑子

本名 双葉理保
生日 12月20日
年龄 20岁
三围 96/59/85
血型 B型
出身地 九州
喜欢的酒类 啤酒
喜欢的食物 蜜桔
讨厌的食物 纳豆
喜欢的男性 可靠的人

目前是出演过多部电视剧，即将走红的青春偶像。兴趣是乘浮板和滑雪板。由于接下来要出演的电影里她将扮演一名夜店女郎，为了感受角色而来到梦幻俱乐部工作。可关键台词里却提到她负有一亿元的债务！？

双叶理保在 D3 的作品中是一个颇有历史的角色，她最初以配角的身份登场于『Love Songs **アイドルがクラスメート**』，由于极高的人气使得她在常常在之后 D3 的很多游戏里客串，成了 D3 的招牌角色，甚至还有以她为主题的游戏。比如『THE 大美人』这样的超级地雷捏他游戏，玩家要操作直升机在城市里飞行，城市里最大的障碍物就是哥斯拉大小的 3D 美女理保 -_||| 毕竟姜还是老的辣，理保将她长久累积的人气继承到了本作之中。不过新作『ZERO』里将这个人物设定为“外貌与偶像双叶理保一模一样，但并不是同一个人”，不知道官方葫芦里在卖什么药。

Mio

CV：喜多村英梨

本名 森下成海
生日 3月7日
年龄 21岁
三围 92/63/92
血型 O型
出身地 京都府
喜欢的酒类 烧酒
喜欢的食物 咸味糯米饼
讨厌的食物 辣白菜
喜欢的男性 价值观与自己相近的人

操一口京都方言，有些天然呆的发明家，总是记不住别人的名字。尽管一直以“为世上的人们出力”为目标进行各种发明创造，可由于总是在关键问题上出疏漏，产生矛盾，最后功亏一篑，反而还常常造出对人体和环境有害的东西。本作中唯一的眼镜娘，在设定里可以选择让她是否戴眼镜。

雪

CV：水橋かおり

本名 春日雪（ゆき）
生日 8月9日
年龄 20岁
三围 75/55/78
血型 B型
出身地 静冈
喜欢的酒类 Dream Cocktail Light
喜欢的食物 奶酪蛋糕
讨厌的食物 苦瓜
喜欢的男性 像哥哥一样可以依赖的人

看起来特别年幼的陪酒女郎，与她的外表相应的是她特别不能喝酒，很容易就醉了。她努力的目标是要成为一名糕点师。由于性格天真无邪，常常不带恶意地出口猛戳别人痛处，尽管内在尚显幼稚，可她本人很反感被人当做小孩子看待，因此在她清醒时绝对不会告诉你他讨厌苦瓜。

琉依

CV：原田ひとみ

本名 目白　みどり
生日 5月10日
年龄 24岁
三围 88/62/90
血型 A型
出身地 千叶
喜欢的酒类 葡萄酒
喜欢的食物 奶酪
讨厌的食物 动物的肝脏
喜欢的男性 不下流的人

白天是男子高中的女教师，夜里偷偷地在梦想俱乐部当陪酒女郎，在店里已经很有一段工龄。拥有拔群的身材，她的制服经过特殊设计，强调了她的胸部。虽然在各种方面都酝酿出成年或者说年长女性的魅力，可她内心却有些少女情怀。

玲香

CV：早水リサ

本名 赤羽ちとせ
生日 11月30日
年龄 23岁
三围 84/55/85
血型 A型
出身地 大阪
喜欢的酒类 葡萄酒
喜欢的食物 饭团
讨厌的食物 青椒
喜欢的男性 有勇气的人

长着一头靓丽的长发，说着关西腔的女郎。以职业保龄球手为目标，白天在保龄球馆练习，晚上就到梦想俱乐部打工。喜欢音乐和运动，这都是她学生时代的拿手科目，因此她对自己的歌喉也颇有信心。做事粗枝大叶，性格开朗，颇有现在女大学生的感觉。

Nao

CV：又吉愛

本名 氷川 南緒
生日 9月23日
年龄 20岁
三围 76/58/82
血型 B型
出身地 埼玉
喜欢的酒类 日本酒
喜欢的食物 烤肉
讨厌的食物 香菜
喜欢的男性 温柔的人

短发，开朗活泼的假小子形象，第一人称是"ぼく"。老家是综合格斗技的道馆，她作为师范代也会对对门下生进行指导，目前正就读于体育大学，为了兼顾锻炼身体，在外基本是以步代车。为了让自己学会女人味而来到梦幻俱乐部工作。

魔璃

CV：石毛佐和

本名 江戸川 優香
生日 5月4日
年龄 21岁
三围 86/56/88
血型 A型
出身地 北海道
喜欢的酒类 Dream Cocktail Magma
喜欢的食物 卷心菜
讨厌的食物 乌贼，章鱼
喜欢的男性 感性敏锐的人

本作隐藏角色之一。自称「ブラッディマリリン」，是一个单眼戴着眼罩，穿着哥特风格衣装的神秘女郎，常常说出非常病态（中二）的发言。与哥哥组建了一个进行自主音乐创作的乐队，她担任主唱，她认为音乐能够授予并解放自己的灵魂。

ILI

CV：児玉明日美

本名 ROZA 零式 -ILI
誕生日 7月1日
年龄 0岁
三围 83/53/85
血型 无血
出身地 三重县
喜欢的酒类 Dream Cocktail Light
喜欢的食物 锰电池
讨厌的食物 茄子
喜欢的男性 未登录

隐藏角色其二。以对话的形式收集感情情报的女用机器人，拥有人工智能，不过偶尔也会收集一些非常可疑的情报。她的动作非常有机械感，而且她不知道的事特别多，并梦想通过学习成为真正的人类女孩。

新角色

遙華

CV：椎名へきる

世界级大豪门“御门集团”家的独身女。身后随时都梗着两位保镖。外表看上去颇有法国人偶的感觉，不过本人却是个强势的傲娇型大小姐。

HARUKA
遙華
CV:椎名へきる

新角色

Asuka

CV：广田诗梦

褐色皮肤，身材高挑的成熟女性。以前曾是排球运动员，现在专攻沙滩排球。由于左脚受了伤，现在一边做健复一边工作。过去似乎发生了什么伤心的往事。

ASUKA
あすか
CV:廣田詩夢

新角色

NONONO
ノノノ
CV:金元寿子

Nonono

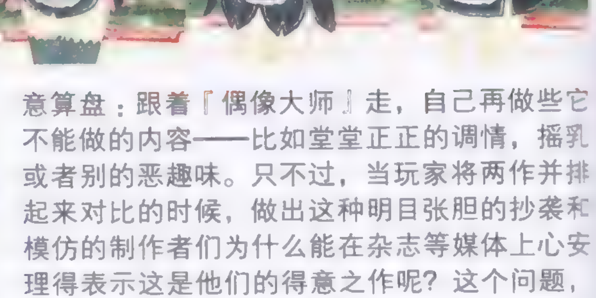
CV：金元寿子

自称未来人的神秘人物，她为人非常积极，拥有与众不同的价值观，在梦幻俱乐部里工作也是因为某些特殊目的。

幕后：是暗渡还是致敬？

不管从内容还是形式上说『梦想俱乐部』都是与『偶像大师』完全搭不上边的游戏，可在了解了游戏之后，所有国内玩家都异口同声的称之为“夜店大师”。

首先画面上,『梦想俱乐部』与『偶像大师』一样采用了 3D 人物建模，但画面色彩和建模风格大相径庭：相对于『偶像大师』中更接近 2D 风格的人物,『梦想俱乐部』既没有使用动画渲染技术，也没有采用传统的细腰长腿的人设和建模。登场的女郎们个个都水桶腰大象腿，初见能吓走不少生活在 2D 世界的阿宅。不过这样的设计更真实，或者说更接近现今日本妹子的体型，多看一阵子异样感也就消失了，于是要接受该作的画面也并不困难。尽管外表差别明显，可同作为 XBOX360 主机上的宅向作品，两款作品难免被放到同列看待。不过更关键的是『梦想俱乐部』中有数个角色的造型还与『偶像大师』中的人物格外相似，比如铃香与千早，**ナオ**与真，小雪与真美（亚美）……



其次，游戏部分要素雷同。在早期的杂志和宣传片里都有游戏出现选择分支的画面，其界面和表现方式都与『偶像大师』如出一辙，甚至感觉就是出自同一制作引擎或模板。卡拉 OK 部分本来在游戏攻略过程中并不重要，顶多只能算是余兴节目，可官方却将这部分当做重点宣传，这也让玩家产生了与『偶像大师』雷同的感觉。当然，面对纯洁的绅士，厂商有意识地强调了女郎在唱歌过程中的各种表演和身体各个部分的“超物理运动”。

然后,『梦想俱乐部』在营销模式上照搬了『偶像大师』所走的路子。电台节目，漫画，CD 等等周边产品连环轰炸紧随在游戏之后，或许是厂商自知该作不会有太大市场，仅是在各个领域都占了个坑，并无太多动作。倒是将主要精力放在 DLC 内容上：新歌，新服装，甚至还能开启新角色,相似的内容价格相比『偶像大师』却便宜很多,而且各种重口味,类似“皇帝新衣”风格的服装也格外显眼。

各种原因使『梦想俱乐部』难逃『偶像大师』的阴影，不过这本来就是制作者们的所打的如意算盘：跟着『偶像大师』走，自己再做些它不能做的内容——比如堂堂正正的调情，摇乳或者别的恶趣味。只不过，当玩家将两作并排起来对比的时候，做出这种明目张胆的抄袭和模仿的制作者们为什么能在杂志等媒体上心安理得表示这是他们的得意之作呢？这个问题，我先从制作方 D3 公司说起。

D3 PUBLISHER 最初是某大型集团下属的房地产行业公司，在 TV 游戏业高度发展的上世纪 90 年代中期经过改组和转让，很神奇地转变成了一家游戏公司。在列强争霸的 PS 时代，他们为对抗原价为 6800~8800 日元的主流游戏，推出了大量 1500~2500 日元的“SIMPLE 系列”廉价游戏，并因此而被广大玩家熟知。这系列采用外包制作，沿用引擎，买取同人等多种方式彻底地削减开销，极易回收成本，可以说是该公司的生命线。不过与价格相应，游戏的质量也相当参差不齐，尽管偶尔能找到一两个精品，可大多都有能把人雷得里焦外嫩的实力。这一侧面也足以说明 D3 的制作能力相当有限，很多玩家直接就把 D3 当做是地雷的标志，这种情况即使到了现在也没有太大改观。那么 D3 是怎么制作出『梦想俱乐部』的？虽说这游戏并没有用到什么先进的技术，可也不像是 D3 规模的小作坊能做出来的。笔者认为，关键词还是他们现在的大东家 Namco Bandai。

PS 时代后期，当时的 NAMCO 看中 D3 廉价系列的利润，开始与其合作开发一些『高达』,『柯南』等动漫名作的廉价游戏，而两家公司的这层关系一直持续到了现在，想必『梦幻俱乐部』也是 D3 与 NB 合作的结果。D3 正式公布游戏情报的前十几天，NB 开始向各界发表意图将 D3 子会社化的 TOB 宣言，游戏发表不到一个月子会社化就完成了。如今该作相

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者 DomotoLain
P站地址 http://www.pixiv.net/member.php?id=38674

关业务实质上都已经落入NB的掌控之中，而游戏可能会带来的负面评价又全由D3公司在台面上顶着。被视为同类的『梦想俱乐部』不但没有抢占和威胁到『偶像大师』的市场和地位，反而为吸引了『偶像大师』因其硬派的育成要素而没能抓住的用户群体。

相关[illegible]和同人志

虽说游戏的背后隐藏了厂商复杂关系和市场策略，但对玩家来说只要能从中体会到乐趣或许也就无需多求，而我们纯洁的“夜店大师”一公开之后就不断地为我们带来有趣的话题。

游戏的第一段PV于2009年3月正式发布，内容是由用卡拉OK模式的画面剪切成了一段完整的歌曲MTV，要说主要作用即是人物介绍和展示游戏的画面。如前文所说，这PV着重表现的内容恰好与『偶像大师』的特色重合，有人很快就用『偶像大师』的素材制作了一段MAD完全再现该PV，而且毫无异样感，该视频大受欢迎，让游戏的话题性提升了不少（本期光盘中有原版PV和这MAD的对比视频，各位可以更直观地体会其相似度）。其后用PV素材制作『偶像大师』MAD，让两作人物相互客串的视频相继出现，不过大家都对游戏实质内容没有什么了解，所以不温不火的状态持续了一段时间。

时至5月，XBOX360 LIVE上以介绍游戏为主题的访谈节目『XBOX INSIDE』请来了一位声称是参与游戏制作的公司“Dream X Create”的代表——头戴黑帽和墨镜，脸上套以巨大口罩，全身黑衣，说话还用变声器的可疑人物。此人在节目里用猥琐的语气描述了游戏的内容，游戏的关注度才有了进一步提升。另外，这位代表还说出了两句巨雷无比的话，后来成为游戏的名言：“这是家只有成年并内心纯洁的男性才能进入的店”，“梦想俱乐部不是夜店（ドリームクラブはキャバクラではありません），请各位不要误会了”。尽管此人包裹得如此严实，可阿宅们最终还是通过照片对比等方式发现他就是D3的副社长，『梦想俱乐部』的制作人岡島信幸，而所谓参与制作的公司是否真的存在也还得打个问号。岡島故意扮演出这样一个猥琐可疑的形象爆出不少很受欢迎的笑点，他本人似乎也上瘾了似的在之后的多次大型宣传活动上也以这“代表”的身份出场，颇有游戏代言人的感觉 –_lll。

游戏发售之后，官方采取了各种花样来做宣传。首先是在网上流放了一段视频：工作人员身上套着人物魅杏的等身大抱枕在大街上晃荡，招揽视线，然后走到D3公司所在地，展现公司里的情况，该视频一出现立刻引起大量围观者和上钩者。公司还雇佣了年轻女性穿着游戏中陪酒女郎的服装在秋叶原等地发放梦幻俱乐部的传单，在TGS上开办活动和女郎们的演唱会，大造声势。在官网，他们设置了一个可以模拟陪酒女郎给玩家回复短信的“短信机器人”，用户收到的短信不是随意的一两句客套话就打发，不但内容丰富，还经常出现有趣话题，因此受到FANS好评。不过要说最狠的一招，还是D3竟然以官方的身份自己发售同人志——同人志这称呼比较敏感，当所有人都在妄想其内容的时候，官方却很飒爽地表示“放心吧！中小学生也可以买到（笑）。请大家不要被封面骗了哦～”。与这本同人志同时发卖的还有两件所谓的官方T恤，上面既没有游戏标志也没有人物，两个款式分别印了两句话：“This Hentai”，“Pure，Is your life happy？”现在贩卖人员如是吆喝：“我就是变态！心里这么认为的人请务必要穿这T恤！纯洁T恤也是！我真是纯洁绅士！心里这么想的人务必要穿上！那么变态绅士就两件都要穿！”大概是受到这热情洋溢的声音所煽动，TGS上两款T恤都被售空，更重要的是，“夜店大师”的玩家有了一个官方的称呼——“纯洁绅士”。总之，在官方不断的努力下，虽然游戏并未像『偶像大师』那般一炮走红，却至少抓住了一批绅士和一群看热闹的外野。在同人界，最近几次

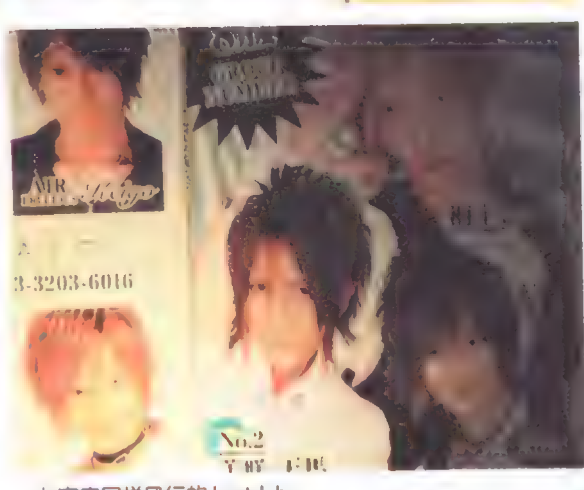
始终都不缺“夜店大师”的本子，P站上也是一个较热门的tag,时常会有名家出手。

进入2010年后，“夜店大师”除了已经于12月底发售的PSP劣化移植版，有两卷音乐短片（类似于歌曲PV动画）将陆续上市，而最后还有一款新作『梦幻俱乐部ZERO』将于年底继续登录XBOX360。该作是讲述本作5个月前的故事，为什么这样设定目前还不得而知，不过大家都明白剧情什么的都不是重点：满足不同需求的新人物和新服装暂且不论，游戏还增加了一些更加露骨更让纯洁绅士们垂涎欲滴的内容。譬如说可以与女郎去跑温泉——当然，是混浴——并且能一边泡澡一边喝酒，官方提示我们如果把对方灌醉的话……嘿。游戏中还增加了两个小游戏，一项是喂女郎吃烤肠。（不解释，都懂）不过，吃烤肠本身没有什么问题，只要大家保持纯洁的内心就是很健康的游戏，可另一项……简单的说就是乘马机器（没有误），说是锻炼身体用的那种，女郎坐上去后玩家可以控制乘马机晃动强弱，也能随意切换角度观察女郎的反应。尽管游戏走向越来越“可疑”，大量纯洁绅士依旧开始蠢蠢欲动，看样子，今年末又将是NB丰收的时刻。

扩展阅读：所谓夜店及日本的夜店文化

“代表”大叔的名言里，有一个词我们必须首先讲讲——“**キャバクラ**”，这一般是指由陪酒女郎前来接待来客喝酒的水酒店。该名称是法语的cabaret与英语中club的合成词，典型的日式英语。**キャバクラ**是风俗行业中仅活跃于日本社会的一种特殊形态，相比他国的同类接待服务，它店内装潢设计具有高级club的高级和华贵感，但气氛却保持轻松让客人能放松心情，并且采用类似cabaret的按时间计费方式。前后文中提到的“夜店”皆是指“**キャバクラ**”。

入席进行接待的女性从业员被称为“**キャバクラ孃**”（我们姑且称之陪酒女郎或夜店女郎），陪同喝酒的时候，她们需要时刻面带笑容，让客人在舒适的环境和心情里痛快地喝酒。她们的工作不仅仅陪唱歌、陪喝酒，靠与客人之间打情骂俏赚取小费。高水平的夜店小姐往往有着不凡的谈吐和学识，善解人意，同时也是一名公关和社交高手（当然，实际达到这些要求的实在是凤毛麟角）。有些店铺也会让夜店女郎穿上特殊的服装以招引顾客，比如装扮成兔女郎，女护士之类，最近还出现了融入宅向



▲与夜店同样风行的hostclub

COSPLAY 成分的店 –_lll。客人喝完酒，将女郎带出店约会，这被称为 after，即是我们俗称的出台。根据店内规则不同，有些店不允许女郎在营业时间出台，而有些店则会额外收取出台费用，不过对于营业时间后的出台活动，店方基本不会干预。

有一点很容易被误会，尽管大多夜店允许客人与女郎间的身体接触，但以工口为目的爱抚是从原则上禁止的，这在高级 club 及 hostclub 也同样。而提供那一类服务的场所被分为“ヌキ系”，我们就不多说了。

在莫大的生活和工作压力下，日本男性上班族需要排解压力和放松心情的天堂，因此，夜店在如今日本社会占有重要地位（当然，社会女性也有同样的需求，于是 hostclub——牛郎店这样的场所才会盛行起来）。尽管上个世纪 90 年代以前由于管理和经营方式的混乱，夜店在社会舆论的风评非常糟糕，普遍被人看做是社会的灰色地带。随着风俗法等法律的实施和加强，夜店的形象现在已经大有好转，夜店女郎们渐渐被包装成时尚潮流的代表人物，广受社会关注，而从夜店出身的名人艺人也层出不穷。不少夜店女郎经过努力转行成为模特，实业家或是媒体艺人，最有社会效应的要数日本的政治家，民主党役员太田和美。她曾经在夜店里工作过一段时间，2006 年在她参选期间有人揭发了这段历史，她在记者见面会中做了这样的发言：“我不认为这是应该受到否定的事。在夜店里工作的 OL 也有很多，她们不是为了玩乐，因为生活困苦而进行废寝忘食地工作。”当选之后她被一部分报纸和周刊杂志称为“原夜店女郎议员”，最终得到了认可。最近受到关注最高的夜店女郎是去年为阿部宽主演的日剧『白之春』演唱了主题曲『横颜』的阪井あゆみ。当时『横颜』是她第二张单曲，很多人对出身夜店的她了解并不多，可是单曲中以夜店女郎为主题拍摄的 PV 则引起了话题。现今她在歌手和艺能界已经小有名气，日本不少电视节目都可以看到她的身影，而至今为止已经发售了 5 张单曲和一张专辑，事业可谓一帆风顺。与『梦想俱乐部』中的人物相同，现实中的夜店女郎们在夜晚和白天不同的身份也是夜店大背景下的特殊现象。

或许看到这里大家应该明白了，尽管“代表”同志口口声声说“梦想俱乐部”不是夜店，可其营业内容几乎和夜店没有区别。『梦想俱乐部』毫无疑问是一款以夜店为题材的作品。其实“代表”强调“纯洁心灵”我们也不难理解，毕竟以此为题材的作品虽然并不少，可上得了台面正经货却很少，在此笔者就为大家稍稍发掘一些吧。

夜店题材作品之巡礼

●仓科辽与『嬢王』

要讲夜店题材，我们必须先介绍一个人物——仓科辽。他是日本“水商売モノ”（水生意物）教父级别的人物。那什么是“水生意”呢? 在狭义范围内，“水生意”现在多指夜间营业的饮食业，花柳业，风俗业等业种。语源是此类买卖像流水一样，经营状态不稳定，根据顾客的喜好不同有时候大赔有时候大赚。我们谈到夜店以及 hostclub 各都是“水商売”的一种，因此夜店题材的作品即被称为“水生意物”。仓科辽在上个世纪 70 年代初，用“司敬”名义作为漫画家出道，以青年杂志为主要据点展开活动，并在一段时间内创作了一些热门作品。当他感觉自己作为漫画家难再有发展之后就立刻封笔，改名仓科辽专心进行漫画原作创作。至今他进行漫画原作创作的“水生意物”（他自己将该题材作品称为“霓虹物”）已经超过 50 部。这些作品以较为现实的方式描写了霓虹街区鱼龙混杂的现状，在揭露水生意行业内幕的同时，主要还反衬出相对积极向上的主题；它们大多反应了行业内特殊的意识形态，被不少人看做夜店文化的代表，不少作家在创作时都曾对他的作品进行了借鉴。说到具体的作品，不乏一些连大陆宅人们都耳能熟详的，比如近几年里陆续改编成了深夜档日剧的“霓虹街三部曲”，其中最有名的要数『嬢王』。

『嬢王』是当今日本最有名的夜店题材漫画之一，这部由仓科辽原作，红林直作画的作品从 2004 年连载到 2008 年，单行本一共 12 卷。所谓“嬢王”是指原作中授予通过选拔决胜最终站在顶点位置的No.1 夜店女郎的称号。故事从原本为深闺小姐，与不夜城完全无缘的女主人公藤崎彩（大学生依旧是处女），为了赢取“嬢王”的巨额奖金替自己父母偿还大笔债务，决定走上夜店女郎之路。作品中真实地描写了彩从普通的生活渐渐走进水生意行业的过程，她没有其他夜店女郎和经营者那般成熟和完善的思维，也没有明确的提高自己人气和营业额的计策，而是真心诚意，设身处地为自己的客人着想，在彼此尔虞我诈的大环境里她以纯朴的天性在经历了一次又一次的挫折和挑战之后，渐渐赢得人气和同业者的认可。

本作剧本结构可以说是典型的少年漫画式，强敌层出不穷，曾经的敌人往往会成为将

▲『嬢王』第二部和第三部的主演原干惠

[illegible]同伴，最初的好友则成为最后的竞争对[illegible]——不考虑题材的特殊性，仅从故事性上说[illegible]是一款佳作。由于人气火爆，漫画的连载才[illegible]一年，日剧版的制作就紧锣密鼓地投入拍[illegible]并在 05 年底于深夜档播放。由于当时原[illegible]事还发展了不到一半，为了保证故事的完[illegible]，该日剧加入了大量原创角色和剧情，最[illegible]头即是请来包括德艺双馨的人民艺术家[illegible]等数位大名鼎鼎的 AV 女优参演，每话[illegible]那啥镜头。尽管风貌差别颇大，但故事[illegible]没有改变，剧中部分关键台词也给观众[illegible]深刻印象，比如本文开头引用的那段话，[illegible]出自空姐饰演的劲敌角色二阶堂亚丽莎口[illegible]话——“陪酒女郎一旦陪客人上床那她就[illegible]”等等，都表明了与原作相同的观点（说[illegible]话，空姐在这片里演得真不错，不是指[illegible]哦，相信我。）

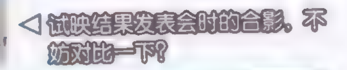
漫画完结之后，其续作『嬢王 Virgin』又[illegible]开始连载，这部发生在前作 3 年后，主要[illegible]部更换的作品至今仍在连载中，其与前[illegible]模式制作的日剧也已于 09 年底播出。[illegible]获得好评之后，又推出了系列最新作『嬢[illegible]。不过随着故事原创成份不断增加（『嬢[illegible]几乎都是原创内容），片中那啥镜头也越[illegible]。

●『都立水商！』

作者猪熊忍，以室積光的原作小说为蓝本[illegible]，连载数年，单行本超过 20 卷，并制作[illegible] SP 电视剧——『都立水商！』也算是一部[illegible]的作品了。相信有不少对漫画涉猎较广的[illegible]都对这部题材罕见的作品有印象：

它以日本唯一一所培育水生意行业人员[illegible]校“都立水商”为舞台，讲述其中的学生[illegible]社会环境的压力中克服各种困难和矛盾，[illegible]成长的故事。主人公**田辺圭介**是新来到学[illegible]年轻男老师，他将要面对的是大多因为考[illegible]败或者走投无路而进入都立水商的问题学[illegible]。该作拥有『GTO』式的故事模式，有比『GTO』更直接的擦边球，但**田辺**却不像鬼冢英吉一般[illegible]事中担任绝对的主役，作品的核心放在将

△女郎在游戏中的大致造型，实机游戏中会更生动真实


◁试映结果发表会时的合影，不妨对比一下？

▲来自上海的“夜店姬”优菜，摄影 JEDI

▲让 JEDI 心花怒放的立石都美，这是由 JEDI 本人在 TGS 上拍摄的剧照

在从事水生意行业的学生们身上，他们的烦恼和矛盾大多还是依他们自己解决的。

第一话中学校校长的讲话给人留下了深刻的印象，他说，从事水生意行业的人的道德容易受到怀疑，并因而受歧视，但是作为学校的学生，他们并不是社会的吊车尾，而应是在行业中播撒道德种子的开拓者。这段话大致提出了作品的主旨，作为夜店题材的作品，通过描写学生生活和教育学生的方式来反应水生意行业中的艰辛困苦以及行业存在的价值，这是很有趣的想法。可遗憾的是，故事中设置的矛盾和问题都太浅显，问题的解决也有如小打小闹一般，使得作品虽有深刻的主题但内容显得过于天真幼稚。

●『如龙』系列

风靡世界的 PS 系主机的游戏『如龙』系列是以成年男性为目标的讲述黑帮故事的动作游戏，其故事舞台是以现实的歌舞伎町为原型创造出了极为真实的不夜城——“神室町”。这里有人们生活所需的一切店铺，有各种大街上该有的设施，并与现实的歌舞伎町一样，这里也是风俗行业的温床。从系列第一作开始夜店就是游戏中不可缺少的部分，不单不少剧情都与夜店有关，而且玩家还能操作主人公走进夜店去逍遥，发展夜店女郎的支线情节并还能出台约会。而店里的夜店女郎都是以现实中的有名夜店女郎为模特制作，这在早些年就是该系列的有趣话题之一（也有 AV 女优，比如参演『如龙 2』的松岛枫）。

等到系列正统作品登陆 PS3，由于作品画面表现能力大幅提升，人物建模变得美丽而真实，这部分内容也更受到重视。『如龙 3』中，制作人名越稔洋竟然找来了夜店女郎情报杂志『**小悪魔 ageha**』旗下的专属模特，使玩家能在游戏得到更真实更丰富的夜店体验。可是做到这一步名越还觉得不够，他在制作『如龙 4』时甚至为了征集夜店女郎而单独举办了全国性的夜店女郎试映大会，并将这确立为单独的企划，建立站点大肆宣传。由于试映会是面向所有人召开，因此的确发掘了一些新人。前不久官方又为系列最新作举办第二届试映会，通过选拔的 7 位夜店姬在 TGS2010 上亮相，其中还有一位来自上海的妹子入选，吸引了不少眼球。而我们的 JEDI 同学对拔得头筹的女大学生立石都美垂涎三尺赞不绝口，特地前往 TGS 会场用他的巨炮对其连连猛射……咳，总之，虽说『如龙』系列本身并非以夜店为题材的作品，但其有效地利用了丰富夜店相关内容为作品打好了广告牌。

结语

PC 上以与夜店题材有关的工口游戏早在 DOS 时代就已经存在，可一是数量稀少二来始终都是纯拔系，很长时间也没出现值得一提的作品。倒是在『梦想俱乐部』的引导下，各个平台都开始出现一些以此为题材的话题作，就比如『**カスタムメイド** 3D』——模仿『偶像大师』制作的『梦想俱乐部』想不到这么快就轮到被人抄袭的下场。这场景，这衣装，这人物建模，分明就是“伪夜店大师”啊 -_|||。

著名游戏厂商 Level-5 最近也公布了一款名叫『夜店主持娘』(**キャバ嬢っぴ**) 的游戏，玩家在游戏中要培养自己的夜店小姐，讨到场的客人欢心赢得人气，最终成为银座的头牌女郎。这些客人形形色色，其中还会有诸如鲁邦三世，矢吹丈等著名动漫角色到场客串，看上去非常有趣。这款内容新颖的作品原本是一款手机平台的游戏，现在 Level-5 却要将他强化移植到任天堂的下一代掌机 3DS 上。任天堂一向对自己主机上的游戏有较严格的把关，要求内容健康并老少咸宜，而这款夜店游戏竟然走进 3DS 的首发软件阵容，可见社会公众对待夜店的态度已经相当开化，想必继此之后还会有更多的厂商在夜店题材上大做文章吧。▲

向前一步是年度神作，后退一步是票房毒药

古城荆棘王赏析

KING OF THORN

文/[illegible]

2012年，玛雅人的预言并没有应验，但一种被称作“美杜莎”的前所未见的病毒肆虐全球，患者全身石化而死，死亡率100%，1000万人因此丧命，人类正处于灭绝的边缘。160名幸运儿来到苏格兰荒原的古堡，成为美杜莎病毒终极疗法“冷冻睡眠治疗”计划的实验者，他们或[illegible]100年[illegible]一刻，迎接他们的却是一个面目全非的世界……

For the wages of sin is death, The gift of God is eternal life

死亡是原罪的工价，永生是上帝的恩赐

今年5月1日在日本上映的剧场版动画『古城荆棘王』最近因为BD/DVD版的发售引起了一股小小的热潮，引发关注的原因一定程度上与之前轰动全国的『盗梦空间』，以及动画大师今敏的离世有关（很诡异吧，但看了下文就会知道其中的缘由），影片本身的故事性确实也有一些值得深入推敲探讨的地方。但从本质上说，按照欧美的电影评级『古城荆棘王』只能算是一部B级片（B级片一般指成本较小的类型片，题材多为恐怖惊悚和暴力枪战），也就是说用看待一部年度火爆大片的眼光来欣赏这部电影或许会令观众感到失望，电影真正的精彩之处不在宏大的场面，不在炫酷的画面，也不在超强的演员（声优）阵容，而在于剧情本身，在于精巧的脚本设计。

『古城荆棘王』上映伊始在国内默默无闻，当然这与天朝国情不无关系，因为无法同步收看的关系，我们对日本剧场版动画的敏感度要远低于TV动画，但『古城荆棘王』的冷门主要是因其题材本身所决定的。动画改编自岩原裕二同名的漫画原著，漫画创作于2002年-2005年间，连载于月刊『COMIC BEAM』，发行过单行本6卷，已完结。『COMIC BEAM』近年来虽屡有『英国恋物语』『放浪息子』等作先后动画化，但在日本尚属很小众的漫画月刊。『古城荆棘王』在『COMCI BEAM』上能够挤进畅销行列，单行本销量总计在10万本左右，也是漫画家岩原裕二的代表作之一。

这部漫画是典型的墙内开花墙外香，在日本并没有受到足够的关注，反倒是在美国入选了2008年度美国图书馆协会“漫画小说”类的推荐书目，这与作者岩原裕二的美漫倾向不无关系。漫画的这种格局也被延续到了剧场动画，作品在日本颗粒无收，却接连在很多国外影展上露脸，并广受好评。其中在日本动画有获奖传统的西班牙加泰罗尼亚国际电影节上，『古城荆棘王』与『夏日战争』2009年一同参映，最终后者夺得了长篇动画部门的大奖。一直以萝卜动画和国民动画闻名的SUNRISE会选中『古城荆棘王』，并拍成高端的剧场版形式可以说出乎了很多人的意料，对于SUNRISE来说这其实也是一次不折不扣的赌博。

SUNRISE的殊死一搏

『古城荆棘王』剧场版的诞生确切地说是SUNRISE下属荻窪工作室的殊死一搏。这要从荻窪工作室的发展历程说起。

庞大的SUNRISE下分有多个工作室，其中第1、2工作室制作了一系列『高达』经典动画，第3工作室主力制作『城市猎人』系列，第5工作室负责开发『星界』系列、剧场版『犬夜叉』等，第6工作室包办了『KERORO军曹』的大电影，第7工作室有『魔神英雄传说』、『勇者王』系列和新版的『Z高达』剧场版三部曲，第9工作室的代表作是『高达SEED』，而荻窪工作室能拿得出手的大作并不多，只有少数几部独立的TV动画和OVA，其中与日清食品合作的全3D动画『FREEDOM』算是比较有名的一部作品。当时荻窪工作室吸收了自主动画人出身的YAMATO WORKS的两位创作型人才，担任监督的森田修平和主攻人设和作画的栈数大祐，两人曾凭一己之力制作了自主剧

▲巴士上的标语意思是"死亡是原罪的工价，永生是上帝的恩赐"，原句出自『罗马书』，全称是『保罗达罗马人书』，作者是使徒保罗，收录在『新约圣经』中。

▲2012 年圣诞前夕发生在纽约阿市区的坠楼事件是石化病公诸于世的一个重要契机，这是剧场版的一个原创设定。

▲美杜莎病毒发病的三个阶段。漫画与剧场版的设定有所不同。

场动画『捉迷藏』，在纯 3D 动画的 2D 美化方面有独到的手法。YAMATO WORKS 的加入可以说令荻窪工作室发生了翻天覆地的变化，从『FREEDOM』开始他们就以 3D 动作为发展方向。但 3D 动画的表现形式决定了其相比于传统 2D 动画在竞争力方面的弱势，而且 3D 动画的低产始终是制约 3D 动画公司占据市场主流的死穴。荻窪工作室也不能免俗，YAMATO WORKS 的创作周期过长，根本无法保证一年一部动画的正常大手公司的速率，荻窪工作室靠制作一些小众动画也只能继续入不敷出，在 SUNRISE 内部处境微妙。

进入 2010 年，伴随 TV 动画市场疲软表现而来的是剧场版市场的红火，已经公映或确定公映的剧场动画达 70 部以上，其中不乏『魔法少女奈叶 The Movie 1st』、『Fate/stay night Unlimited Blade Works』、『凉宫春日的消失』这样的突发性抢钱大作。作为业界大手公司之一的 Production I.G 今年基本上放弃了 TV 动画档期，而是一口气推出了『文学少女』『破刃之剑』『ひよ恋』『应该避开的狼』『东之伊甸 2』这 5 部剧场动画，其中『破刃之剑』更是效仿『空之境界』玩起了"剧场版 6 连弹"，声势之浩大冠绝业界。一直以老大自居的 SUNRISE 当然不甘落后，除了惯例的『KERORO 军曹』最新剧场版，今年另有几部力作强势冲击票房市场，其中呼声极高的『银魂 新译紅櫻篇』由实力强大的第 5 工作室制作，开映前两天就豪取 2 亿日元票房，之后很快突破 10 亿大关。9 月上映的『剧场版高达 00』也延续强势，3 天票房收入达 2.5 亿日元，全国上映影院略低于『银魂』的 90 家，也达到了 88 家之多。在自家公司三大吸金机器的巨大压力下，SUNRISE 今年还有三部剧场动画上映，分别是 2 月上映的『SD 高达 三国传』、5 月上映的『古城荆棘王』和 8 月份的『Colorful』。其中『SD 高达 三国传』片长只有 12 分钟，不列入计算。有真人剧场版在前铺垫的『Colorful』挤进了暑期档，而且由东宝系影院实现全国放映，成绩也不错。最不走运的可以说就是由荻窪工作室制作的『古城荆棘王』，这部改编自冷门漫画的作品一开始就被打上了"小众"的标签，放映渠道来自于过去几年一直独占剧场版『KERORO 军曹』放映权的角川映画，但放映场馆只有区区 17 家，只覆盖了全国 14 个行政区，从规模上勉强超过了一些单馆扩大系的剧场动画。这样的规模不仅有违 SUNRISE 一向大手笔的作风，也与动画上映前的一番宣传相去甚远。根据角川映画的计划，电影的放映场馆将达到 50 家，首映票房超 1 亿，最终票房成绩将达到 10 亿，而且电影将洽谈海外发行权，在国外公映。按照 SUNRISE 的说法，这样一部作品之所以不做成 TV 版，就是想通过大投入的剧场动画实现更大的盈利目标，因此不惜放弃大众观众，而选择了较为核心的电影观众群体。

SUNRISE 的这个不计成本的赌博行为，所带来的结果却是灾难性的。角川许诺的 50 家影院最终缩水到 17 家，而且放映周期被拉长，直到 BD/DVD 发售的前一个月有的地方才刚刚开始放映，因此至今都还未得出一个可靠的票房统计结果。而说到 BD/DVD 的销量，官方给出的数据令人心寒，碟片发售两周后的统计数据显示，『古城荆棘王』BD 版共卖出 3800 套左右，DVD 则只有可怜的 1000 套。与同期发

[illegible]「某科学的超电磁炮 OVA」23400 套的成[illegible]得微不足道。但为电影制作砸下去的[illegible]的费用却是数十倍乃至上百倍于一部[illegible]。诚然影院的票房收入过亿当不成[illegible]，除去配给方角川的利润，然后加上 BD/[illegible]销售那可怜的几千万日元，SUNRISE 根[illegible]回高额制作成本这点是显而易见的。

尽管还有海外放映这一条途径，但从目前角川没有任何实质性动作来看，海外这条路恐怕是不容易走通的，况且日本以外的票房收入也无法指望太多。这么说起来，一部「古城荆棘王」绝对可以称得上是 SUNRISE 的票房毒药，从而令本已经举步维艰的荻窪工作室在未来的很多年里都无法再抬起头来。

在原作中很有价值的一张老照片，编号1者为维加，编号3为剧场版没有出现的重要人员顶级黑客史蒂夫·奥斯汀。[illegible]是5岁时的爱丽丝。注意看照片左上角的日期，2008年11月11日，有点喜感了吧。

角色设定 Character Setting

石木霞 CV：花泽香菜
KASUMI ISHIKI

15 岁的日本高中少女，眼镜娘，性格很柔弱。父母都因石化病死去，当得知自己罹患石化病后曾割脉自杀（原作中是割颈自杀）。被选为 160 名接受冷冻睡眠实验的幸运儿之一，在姐姐小雫的陪同下来到苏格兰。

顺带一提的是角色的国籍和职业设定都是到了剧场版里才有的，原作并没有明确说明。另外角色的名字都用片假名书写，此举是为了让海外观众更容易接受。

CV：仙台エリ 石木雫
SHIZUKU ISHIKI

石木霞的双胞胎姐姐（原作没有说明是姐姐还是妹妹），两人长相惊人的相似，只是声音不同，而且小雫不戴眼镜。性格活泼开朗，一直尽心尽力地保护着妹妹，在得知妹妹将要接受冷冻睡眠治疗后，许下了日后一定会再见的诺言。

△壮观的始建于13世纪的苏格兰古堡，捐赠者为一个爱子被美杜莎病毒夺走生命的富豪，动画中没有明确叙述。

馬可·欧文 CV：森川智之

MARCO OWEN

刑期长达60年的重刑犯，身材魁梧，性格粗暴，全身有壮观的纹身，背后画着由名字“Marco Owen”组成的夸张图案。原作中马可曾是一个顶级黑客，入狱后接受CIA的指派调查维纳斯之门公司的冷冻睡眠计划，因此对古堡十分熟悉。剧场版里马可的身份变为英国SAS（陆军特别空勤队）的精英特种兵，执行配合部队突击的潜伏任务。马可是作品的关键性角色，尤其是在原作中，这点可参见下文的描述。马可在7人生还者集团中担任小霞保护者的角色，因为不会感染美杜莎病毒，所以可以一路护送小霞到最后，是最强的战士。

隆·波特曼 CV：乃村健次

RON PORTMAN

强壮的美国黑人，过去是警官，所以正义感极强，对来历不明的马可一直抱有警惕，一个典型的美剧角色。在7人集团中也担任小霞的保护者，手段虽不如马可，但也有强大的战斗力。原作中最后生还，但剧场版里悲壮地战死，拯救了马可，表现出了美式的英雄主义情结。

▲剧情讲述凯瑟琳过去经历的一个镜头。照片上的男孩是凯瑟琳的儿子。因为酗酒并虐待儿子凯瑟琳被剥夺了监护权，从而留下了很大的心灵创伤。可惜剧场版没给配角太多的剧情。

▲A.L.I.C.E系统，以少女爱丽丝的名字命名。

蒂姆西·莱森巴赫

TIMOTHY LAISENBACH

爱称蒂姆的 8 岁德国小男孩，活泼好动，喜爱打电子游戏。在 7 人中担任引路人的角色，接受了 A.L.I.C.E 系统的心理暗示，指引众人避开怪物，并找到正确的路径。也是最后的生还角色之一，这点原作和剧场版没有分歧。

一位金发巨乳的成熟白人女性，在祖国澳大利亚曾是一名护士，也是一位单身母亲，曾经因为酗酒殴打儿子而被剥夺了监护权（原作中的描写，剧场版里没有），对孩子抱有深深的愧疚感，因此对蒂姆关爱有加。很遗憾剧场版没有加入对凯瑟琳过去的描写（或许是被剪掉了），否则，这个充满母性的角色势必会更加丰满，对蒂姆的爱也会显得更情真意切。在 7 人中担负起保护领路人的“保姆”角色，同时也被施予保护小霞的心理暗示。剧场版里最终石化而死，但原作里凯瑟琳从体内召唤出了 Alternative 保护了众人，之后便以 Alternative 的姿态生存下来

CV：大原さやか

凯瑟琳·特納

KATHERINE TURNER

眼鏡男 CV：三木真一郎

PEETER STEVENS

本名是彼得・史蒂文斯，是个消瘦的眼镜男子，是最初的生还者之一，因为佩戴着十字架挂件而被众人揭穿身份，并非参加实验的病人，而是冷冻睡眠胶囊系统的开发者。有着与病人完全不同的目的而混入人群中，一直想从维纳斯之门手中夺回冷冻睡眠系统的真相。在7人集团中与马可一同担负解开背后真相的技术型的角色。

CV：广田行生 議員

ALESSANDRO PECCI

意大利共和国上议院议员，凭着权势和金钱获得了参加实验的资格，态度傲慢，是剧中7人集团里第一个阵亡的角色，起到了掩盖A.L.I.C.E真实身份的作用。在原作中他似乎知道马可的底细，但因为过早便当没有起到什么决定性的作用。

維加 CV：磯部勉

IVAN CORAL VEG-

大型化学企业维纳斯之门的CEO，过去曾是俄国情报部门的负责人，2008年时调查过石化病在地球上的第一起病例，也就在当时找到了最初的生还者，同时也是美杜莎病毒实验体第一适任者少女爱丽丝。通过研究发现了美杜莎病毒的本质，接受宗教团体的资助创办维纳斯之门公司，致力于美杜莎病毒的研究。原作中因为系统的暴走，自知事败而饮弹自杀，但剧场版里没有类似剧情。

名词考据 Keywords Textual

○ 石化病

通称“美杜莎”(Medusa)，典故是希腊神话中的蛇发女妖美杜莎，被美杜莎凝视过的生物都会石化。石化病的正式名称为『后天性体细胞硬化症候群』，剧场版里简称『A.C.I.S.(Acquired Cellular Induration Syndrome)』。对于病状的描述，剧场版和漫画版存在一定分歧，剧场版的设定为：感染者有30-60天的潜伏期，病症进入第二阶段后病人会在12小时内发作，细胞会变成干燥的粘土状，之后全身石化而死，死亡率达[illegible]。漫画版的不同是，潜伏期缩短到6周，病症第二阶段病人在6小时内发作。漫画版还有一大不同点在于，美杜莎病毒感染的对象首先是人类精神，其次才是肉体，剧场版则没有此定义。

美杜莎病毒的发病是动画设定中的一个巨大[illegible]，所谓12小时的发病期是指从病人的病情进入第二阶段，到最终石化死亡可能前后[illegible]12小时的过程。病人佩戴的手镯可以显示病症发展状况，凡是感染者手镯上都有黑色斑点(没有黑斑则说明对象是健康的，这点剧场版的描述也有不同)，一旦手镯上的色带全部变黑则说明病情已进入最后阶段，生命只剩下最后的12小时(或6小时)，而不是马上石化死亡。

现实中也有一种石化病，称为『骨质石化症(myelofibrosis osteosclerosis)』，是硬化症的一种，临床表现为软骨钙化导致骨质硬化，造成髓腔封闭，会引发各种并发症装。石化病的病因、病理和有效的治疗方法都尚未查明，唯一可知的是石化病有家族性，多为隐性遗传。

○ Alternative

可以理解为替身，美杜莎病毒在宿主体内发作之后产生的一种结果，会从宿主的身体上分裂出有机的生命体。大多数情况下宿主本身都会被替身吞噬和取代，但也有例外的情况。根据漫画的设定，Alternative以及发展出Alternative能力的宿主都不会再石化，但剧场版对此的设定有较大出入，Alternative和宿主都有可能石化。

○ A.L.I.C.E

以美杜莎病毒实验体第一适任对象爱丽丝·罗斯诺夫斯基命名的一套庞大的城堡运作管理系统。主要职责整座城堡的运维，安保以及后勤管理，核心功能是对160位进入睡眠胶囊的实验者进行全程的生命保障，并且还可以记录和管理实验者的梦境。A.L.I.C.E的设计运行年限可以达到100年。

○ 冷冻睡眠

由维纳斯之门公司研制开发的石化病终极疗法，160名从世界各地抽签选出的病人将在位于一座苏格兰古堡的冷冻睡眠胶囊中心(Cold Sleep Capsule Center，简称CSCC)接受治疗。这种疗法本质上并不是石化病的对症下药，而是将病人冷冻起来留待日后解决

▲维纳斯之门公司特制的石化病人专用手镯，根据汗液中分泌的物质能侦测出病人体内美杜莎病毒的浓度以及感染和发病的情况。当手镯上的色带完全变黑时，病人随时可能发病而死。原作中的设定有所不同，详见正文相关条目的叙述。

冷冻睡眠是 SF 作品中经常出现的一个设定，但现实中有没有这种疗法却很难下定论。

Level 0

CSCC 的终极机密区域，那里安置着 A.L.I.C.E 系统的终端，同时也是美杜莎病毒实验体的第二适任者沉睡的地方。在原作里被称为 Level 4，Level 的区别实际上是权限高低的一种表示，作为胶囊系统开发者的“眼镜男”彼得・史蒂文斯拥有 Level 3 的权限，但没有获得进入 Level 4 的许可，剧场版里没有类似描述。

怪物

从幻想中诞生的生物，实际上是 Alternative 的一种表现形式。剧场版将怪物的形象 RPG 化了，从小男孩蒂姆的口中可以得知可能与某部游戏有关，这也是剧场版原创的设定，至于为何要从游戏中取材，并没有明确的解释。漫画中的怪物都是史前恐龙状的生物，它们不会石化，至于原因参见 Alternative 的条目。

睡美人

按照日本的传统文化，日本人习惯称公主为“XX 姬”，所以睡美人在日本也被叫做“荆棘公主（いばら姬）”，不过作品的官方翻译还是叫『眠れる森の美女（沉睡之森的美女）』。众所周知『睡美人』是法国作家夏尔・佩罗根据欧洲的民谣传说撰写的一部童话，后来『格林童话』改编后收录，传说本身有很多个版本，『睡美人』的故事也有佩罗版、格林童话版、巴西莱版等版本之分，在故事的内容上存在一定的分歧。目前包括天朝和日本在内的大多数国家里广为流传的『睡美人』的版本都是格林童话版，故事从公主诞生，被第 13 名魔法使降下诅咒开始，到 100 年后王子解开睡美人的诅咒后两人幸福地生活在一起宣告结束，是最能被大众所接受的 HAPPY ENDING 的“完美版本”。不过事实上，佩罗版和巴西莱版都有所谓的“后日谈”，也就是描述了王子与公主结婚以后的事，睡美人被王子救出后，两人并没有过上幸福的生活，他们生了一对双胞胎，凶残的王后却要置这两个可怜的孩子于死地，幸而得到贵人相助，双子生还，王后则自取灭亡。

不难看出『古城荆棘王』里双胞胎少女小霞和小雫的设定是源自于巴西莱版的『睡美人』。剧场版里特纳女士诵读的『睡美人』是格林童话版的，这是绝大多数日本人所熟知的版本，但后来她暗示公主被王子救出后，未必能过上幸福的生活。马可也说过类似的话，荆棘看似是为公主的苏醒制造了重重障碍，但换个角度来看，未尝不是在保护着公主不受到外界的伤害，沉睡了 100 年的公主是否能适应醒来后陌生的世界谁也不知道。这种带有悲观主义的人性关怀不是心智尚未健全的孩子们所能理解的，几百年来童话一直被曲解为给孩子们看的美好的故事，但所有经典的童话故事都有其阴暗和悲伤的一面，人们只是一再地忽略这一面，而无限升华积极美好的一面。基于『睡美人』的传说创作的『古城荆棘王』无疑是在挑战这一价值观，试图展现出一个完全不同的悲剧性的睡美人的故事。

名为“价值观”的枷锁

如果要评价『古城荆棘王』剧场版的脚本，那么笔者不吝用“年度最佳”这四个字来给予肯定。正如笔者之前叙述的，今年是剧场动画的大年，包括真人版在内的各种类型影片已达一百部以上，其中不乏出身显赫、场面恢弘、投资巨大的特效大片，也有深受女性观众欢迎的百合耽美力作（SUNRISE 的两部卖座影片都能被归入耽美的行列，也只有感叹女性的消费能力了）。像『破刃之剑』这样以剧情见长的作品都有原作撑腰，脚本的优劣很大程度上都是由原作决定的。当然『古城荆棘王』也是改编自同名的漫画，但原作 6 卷共计 37 话的长度其实要拍成『破刃之剑』这样的连续剧场版，或者普通的 TV 动画都毫无问题，之所以要大幅压缩为一部 1 小时 50 分钟的剧场动画，除了 SUNRISE 赚大钱的野望以外，监督和编剧在脚本方面的重大调整也是确保作品能在相对有限的长度内完美地呈现原著精髓的要诀。

岩原裕二的漫画版『古城荆棘王』有着完全不同的结局，因为迥异的结局走向，可以说漫画和剧场动画是两个不同的『古城荆棘王』，动画借助漫画的世界观设定和主要角色，放大了原作中最为华美的一条剧情线，对其进行精心雕琢，使其脱胎于原作，却又能自成一体，一气呵成。然而这样一部优秀的脚本，却没能令日本的观众折服，根据不完全调查，观影的大部分观众都是学生和成年的核心动漫爱好者，其中有很多漫画原作的 fans，男性观众占比更是高达 90%！一部包含凄婉姐妹情的电影，一部丝毫不偏向于宅系和萌系的严肃题材作品为何无法吸引普通观众到场？为何女性观众寥寥？

是企画选材本身的问题吗？荻窪工作室在 2006 年『古城荆棘王』漫画连载刚刚完结不久就将该作纳入了动画化的考虑范围，当时岩原裕二正在为 BONES 的『黑之契约者』做角色原案的设定，感情上比较倾向于 TV 动画，但之前多次与大友克洋合作，有过拍摄『蒸汽男孩』和『FREEDOM』经验的荻窪工作室当然更喜欢制作得心应手的大场面剧场动画。当然篇幅的问题会影响到脚本改编的质量，但经过几次接触之后，监督片山一良的构想说服了岩原裕二，岩原也比较认同拍摄成 B 级片轻场面重剧情的模式。可以说在最初的企画方面，双方没有任何分歧。

是 STAFF 的实力不足吗？荻窪工作室在 SUNRISE 内以制作 3D 动画著称，担任『古城荆棘王』监督的片山一良是一个拍摄 SF 动画的好手，代表作『THE BIG O』在机体控群体中有着极佳的口碑，与片山一良合作改编脚本的是著名脚本家山口宏。担任角色设定的是目前业界首屈一指的动画师松原秀典，机械设定为 SUNRISE 的元老山根公利，谱写音乐的则是著名作曲家佐桥俊彦，这几位都是片山一良的好友，曾经有过多次合作，配合起来可以说是事半功倍。尤其是佐桥俊彦的配乐，他用苏格兰民谣的曲调烘托出故事的舞台背景，然后用大气凄婉的弦乐和人声吟唱的相互切换，紧扣“悲剧性”这个主题，在影片的高潮部分激发了观众情感与画面表现的共鸣，令所有看过影片的观众都印象深刻。

至于有不少人诟病的动画 2D+3D 的制作方式，片山一良其实从一开始就清楚地认识到作品的精华部分并不在激烈的动作场面，而在于凄美的感情描写，尽管荻窪工作室的强项在 3D 动画，但全 3D 化显然是极不合适的，所以还是确定了以 2D 赛璐珞作画为主，3DCG 动画为辅的制作方式，3D 部分主要运用与动作片段和立体场面的构建。在一些 2D 与 3D 场景相互切换的情况下，3D 角色的精致度和动作协调性会显得有些不自然，片山也尽量采用中景和全景等较远的机位来避免 3D 动画不完美的细节部分过多地暴露在观众们的视线中。而且影片的 2D 部分在松原和总作画监督恩田尚之的调教下达到了很高的水准，凭借 SUNRISE 的号召力，我们在原画阵容里能看到很多熟悉的大牌名字，所以说 3D 动画方面的小小瑕疵是完全可以被 2D 部分所掩盖掉的。

是影片的商业味不够吗？SUNRISE 是比 Production I.G 更懂得赚钱，更懂得商业运作的动画公司，即便是押宝失败 SUNRISE 也从来不会为了“追求艺术性”而拍出一部完全无法卖座的非商业片，更不会拍押井守式的大闷片。诚然荻窪工作室的开发思路有些陈旧，太过执着与 3D 动画和大友克洋的作品，而且 SUNRISE 不止一次在大友克洋身上栽跟头，但这次『古城荆棘王』的题材确实很引人入胜，很有成为一部商业大片的潜质。SUNRISE 不惜成本的拍摄手法也表现出他们对影片商业潜力的信心，虽然未必能得到观众的认可，但 3D 动画的制作成本要高于 2D，而且邀请当红女声优花泽香菜出演女主角小霞，以及请 R&B 天后 MISIA 来演唱主题曲『EDGE OF THIS WORLD』这类举措都显示出 SUNRISE 想要尽量加强影片的流行元素，从而达到扩大观众群体的目的。花泽香菜在接受访谈时表示，『古城荆棘王』有些晦涩的设定使她演绎起来倍感挑战，“这不是一部看一遍就能参透的电影”，小霞的角色是同期由她出演的『文学少女』之类的轻松题材所不能相提并论的，『古城荆棘王』拓宽了花泽的戏路，让观众见识到了花泽的演技，可以说是一次双赢的结果。连主力声优都大力保荐，而且说的不是客套话，可见在商业性上『古城荆棘王』也不存在太大的问题。

那么问题只剩下剧情本身了？剧情和拍摄

手法无疑都是优秀的。监督在整部作品里很好的把握了剧情发展的节奏，通过加强剧情的悬疑元素转移了观众的注意力，从而为结局的悲剧效果积蓄了更充分的释放空间。有人评价最后 30 分钟的高潮戏是典型的日式动画的神棍级超展开，这显然是没有把影片一直营造的悬疑氛围考虑在内，一部悬疑剧的要点就是需要有足够长的铺垫，然后在尽量短的时间里一口气揭晓谜底，令观众的认知产生强烈的对比反差，以达到震撼人心的效果，『古城荆棘王』的做法无疑是成功的，它把谜底留到了最后一刻才揭晓，令所有观众都唏嘘不已。诚然遵循日式动画的特点，在剧中给了观众足够多的暗示，但监督成功地把大家的注意力都集中到了环境的巨变与逃生的扣人心弦这几点上，而削弱了人们对于谜题的注意力，这才确保了结局的震撼效果。

从拍摄手法本身而言，在平稳推进的剧情中间适当地插入闪回画面，并不断重复闪回片段，加深了观众的疑惑感，尤其是 1 小时 27 分左右出现的一系列连续的梦境与现实切换的镜头，很有当年今敏在拍摄『未麻的部屋』和『千年女优』时所采用的超现实手法的风范，模仿今敏这一行为本身也能激发起观众对影片的好感。此外关于将梦境转化为现实的 SF 话题正好与今敏的『红辣椒』以及今年票房爆棚的好莱坞电影『盗梦空间』有异曲同工之妙，岩原的漫画创作于 2005 年前，所以不存在抄袭的嫌疑，而只能说出色的头脑有可能萌发出类似的创意，基于这点观众对『古城荆棘王』的好感也进一步提升了。

但笔者不否认电影在角色性格的转变上存在突兀的嫌疑，实际上要将 37 话的漫画脚本压缩在 110 分钟内，在保证剧情完整性的前提下，角色的性格描写势必就会被削弱，主角小霞从依赖性强的软弱性格到激励全队不放弃生存意志的灵魂人物的转变当中经历的人情世故的变迁还不够充分，这点原作里的描写方式就很到位，通过小霞对马可感情的变化来体现两人之间信赖感的建立。当然小霞的爱情戏没有出现在剧场版里其实也并不可惜，『古城荆棘王』没有必要完全走好莱坞剧的套路。几个主要配角的刻画也存在一些遗憾的地方，比如正义感很强的隆警官和母性的代表角色凯瑟琳都没有太多人物内心世界的描写，让观众无从了解角色由来已久的精神伤痛从何而来，而这恰恰是角色作为被 A.L.I.C.E 系统选中的必备条件之一。此外角色之间的互动也会因为内心刻画的不足而显得生涩，这些正是美剧的强项和日式剧场动画的弱项。

在排除了所有可能性之后，只能说是影片想要传递给观众的价值观出现了偏差，导致动画的定位出现了问题。出于海外发行的考虑，SUNRISE 对『古城荆棘王』的包装透露出明显的欧美倾向。鉴于原作者岩原裕二本来就是个美漫控，“King of Thorn” 的名字听上去就很有西方奇幻题材的味道，再加上灵感来自于欧洲著名的童话『睡美人』，而且主要角色中大部分都是非常西化的设定，造成了很多观众先入为主的留下了“风格不对胃口”的印象。众所周知日本人喜爱本土动画电影远胜过进口“洋大片”，而且美式风格的 TV 动画一直免不了吊车尾的尴尬境地，只有 MADHOUSE 还在执着于所谓的海外市场，因此『古城荆棘王』浓郁的美式风格不能不说是让很多日本观众望而却步的原因之一。在儿童、女性和成年男性这三大观影群体中，『古城荆棘王』首先在低龄儿童和女性观众中被剔除出来，在剩下的成年男性观众里，喜爱萌系作品和对欧美风格过敏的一批人又选择了回避，剩下的观众只剩受众面狭隘的原作党和各类作品通杀的核心 ACG 爱好者也就不奇怪了。

而在应对海外观众的口味方面，SUNRISE 显然做得更差。以剧中最美式英雄的角色马可·欧文为例，马可的角色从漫画到动画被大幅度弱化，漫画是典型的美式英雄剧，但是因为剧情的需要，马可戏份被削减，马可也不再影响结局的达成，从而退出核心角色的位置，让位于标准的日式角色小霞，这样就不存在美式英雄剧的前提了。眼镜娘已经越来越成为日式角色在海外观众心目中的标准形象，就像金发女郎是日本人概念中的标准外国人角色一样。因为剧情的需要让小霞取代马可成为剧情的核心就意味着日本式的价值观最终还是战胜了美式价值观，从本质上说这还是一部拍给日本人看的动画，尽管它包装得很像一部国际大片。

影片中还有一点令海外观众难以接受的是，典型日式的“生死价值”的探讨再次占据了主导，石木姐妹俩的凄美亲情最终还是没能超脱生死，还是回到了“活下去”这个话题上。姐姐小雫向妹妹小霞许诺的是无论妹妹沉睡多久，她都会活下去等待与妹妹重逢的一天，而妹妹一直在念叨的一句座右铭式的台词就是“无人祈愿之地，奇迹也不会降临”，祈愿也好，奇迹也罢，围绕的都是“生命”这个主题，这也成为整部电影的一句结语，一个强而有力的注脚。不管经历了怎样的世界末日，作品都会得出“只要活着，一切都会好起来”这样的结论，真正意义上的悲剧在日式作品里极少见，而且生存意义的老生常谈反而会大大降低悲剧效果。『古城荆棘王』当然也无法免俗，日式的价值观会让包括笔者在内的很多资深的日式动画观众都感到无力，更何况是欧美观众。

虽然近年来有诸如『入殓师』这样颂扬传统日本生死价值观的电影先后折桂蒙特利尔和奥斯卡最佳外语片，逐渐进入欧美主流影评人的视线。但在动画方面，严肃的日系作品想要

△剧中少有的香艳镜头，石木姐妹的浴室对手戏让百合控们为之尖叫。

开拓海外市场的步伐还是显得滞后不少。『古城荆棘王』又一次折戟沉沙，继 MADHOUSE、I.G 等几家大公司之后，这次轮到 SUNRISE 遇到挫败。有实力的动画公司本就不多，如此一来吉卜力在海外一家独大的局面恐怕还是很难被打破的

在为『古城荆棘王』做商业宣传的一次活动中，SUNRISE 的掌门人内田雄二亲自上阵，并做了一番意味深长的发言，他谈到了如何才能拍出有趣动画的话题。在关于创作方向性的问题，内田的发言让人感觉到，把吉卜力和宫崎骏作为参照物的话，如果说押井守等人思考的是商业和艺术如何并存的问题，那么内田考虑的就是如何平衡国人（指日本人）与海外观众的口味，走出国际化的道路。商业化也好，国际化也好，归根结底解决的都是如何吸引非动漫爱好者的群体来欣赏电影，扩大影迷基数的问题。『古城荆棘王』无疑是一部有趣的、值得多次回味和思考的电影，只是错误的价值定位令它与“神作”二字之差一步之遥，却反而落入了票房毒药的俗套。

关于影片的未解之谜

美杜莎病毒的终极治疗法？

人类如何摆脱灭亡的危机？美杜莎病毒的最终治疗法又是什么？关于这个问题动画并没有给出一个明确的答案，剧情在小霞和蒂姆两人逃出生天后戛然而止，字幕过完之后的那个石化的银白色荆棘丛中一朵血一般鲜红的玫瑰花盛开的画面可以理解为监督在影片的最后给出了一丝希望，人类会在这场浩劫中顽强地生存下来

那么美杜莎病毒的确能够被克服咯？答案是肯定的，影片中虽然没有给予正面肯定，但在一些揭示美杜莎病毒真相的叙述中已经透露出人类从病毒的肆虐中存活下来的可能性。首先值得关注的是 Alternative 产生的条件，能够通过美杜莎病毒在体内的作用帮助制造出 Alternative 的病毒宿主被称为美杜莎的实验体，根据漫画的设定，美杜莎的实验体必须拥有三个条件：产生强烈的幻觉、美杜莎病毒的浓度、以及维持身体所需的必要的能量。动画中这三个先决条件被简化为一条，那就是宿主必须受过精神创伤，换言之就是宿主会有强烈的精神波动，能产生幻觉，这是唯一的宿主主观上的条件。而像病毒浓度以及维持身体的能量这两个客观条件，实现起来都不会太困难，在通常环境下，美杜莎病毒浓度会维持在较低的水平，感染者的发病进程会按照规律，人为提高病毒浓度会加速发作的进程。此外只要保持摄入食物，存活所必需的能量一般都能满足。一旦成为美杜莎的实验体，就能够通过 A.L.I.C.E 系统将加速 Alternative 的具象化。Alternative 是实验者用自己身体的一部分或者全部制造的，所以实验者会因此失去自身的存在。只要梦境一直持续，那么 Alternative 就不会受到石化的威胁，也就是说美杜莎病毒通过这个方式得到了升华，感染者的生命得以延续，尽管形式可能会有所不同。

还有一个值得注意的细节是，美杜莎实验体的第一适任者爱丽丝在被维加一行人发现时

▲剧场版新增的角色，马可死去的妹妹劳拉。这个角色虽然容貌秀美、身材热辣，而且声优是川澄绫子，但在剧情末尾突然加出一个角色还是让很多观众感到不适应。

▲勾小指的镜头是全剧最催人泪下的镜头之一。

并没有因病毒发作而死亡，实际上一直到影片结束，爱丽丝都没有真正地死亡（是的，没有任何正面描写爱丽丝死亡的镜头或者明确的暗示，透明棺材上的墓志是假的）。爱丽丝感染病毒后，目睹全家人惨死从而留下了强烈的精神创伤，头脑中的幻觉激活了美杜莎病毒，之后 Alternative 从她身体里诞生，也就是被俄国士兵射杀的叫做拉鲁的小怪物。从爱丽丝幼小的身躯上可以清晰地看到她背后 Alternative 分离时留下的创伤痕迹。爱丽丝从那一刻起便停止了生长，但作为一个曾经感染病毒却没有死去的样本，一直保持着萝莉的姿态存活下来。综上所述，要从死亡率 100% 的美杜莎病毒的感染下逃生，方法就是使自己满足美杜莎实验体的条件，然后从体内将 Alternative 具象化。如果能用强烈的意念具象化出另一个自己的话，继续正常地活下去也不是不可能。这样的设定感觉有点像被逼入绝境不得不使出变身技的超级英雄，唤醒体内的超能力就能反败为胜，反之则是死路一条。区别在于超级英雄可以恢复自我，但美杜莎病毒患者的变身进程是不可逆的。当然还有一种生还的可能，就是本来就不会感染美杜莎病毒。事实上美杜莎病毒的死亡率 100%，但感染率似乎并不是 100%。这是漫画本身的一大设定漏洞，漫画并未交待什么样的人不会感染，但根据设定马可・欧文是不会感染的，影片中也有明确提到这点。

关于维加身份的猜想

剧中有两个关于维加的镜头值得推敲和思考，这可能是剧场版对于这个角色颠覆性的设定。其中一个镜头来自于 NSA（美国国家安全局）探员沃尔特获得的一张合影，照片中有维加、爱丽丝和其他四人，6 人都有署名。这是维纳斯之门创立时的成员合影，其中有一个角色是漫画中的重要人物，但在剧场版里被直接砍掉了，那就是右一编号 3 的男子史蒂夫・奥斯汀，此人在漫画里扮演最终 BOSS 的角色，因为他的存在使漫画版的剧情走向产生了很大的不同，故事结局也与剧场版迥异。奥斯汀的活跃降低了维加角色的重要性，所以在漫画中段他就在办公室饮弹自尽，没有为主角一行人讲述美杜莎病毒的本质和维纳斯之门发起这次实验的真正的目的，揭露真相的任务交给了奥斯汀和马可。而当奥斯汀的剧情被整个砍掉以后，维加的重要性大幅度提升，成为一个不可或缺的线索式的配角，这是维加角色定位的第一个变化。

另一个重要镜头出现在影片 1 小时 05 分处，爱丽丝在一次实验失败后油尽灯枯，维加瘫坐在墙边，看着自己左手上的手镯，当时手镯上的色带已经完全变黑了，这就意味着维加的生命很快就要走到尽头，当时是冷冻睡眠计划启动之前的 2012 年。在后来紧接的一个镜头里，我们看到了一边为众人带路一边讲述事件原委的维加左手腕上并没有佩戴手镯。于是笔者有了一个大胆的假设，那就是这里的维加其实是由爱丽丝制造出来的 Alternative 之一。鉴于之前探讨过的美杜莎病毒的最终治疗法其实并不存在，人类无法从病理的角度来克服石化病，那么病症已经进入最后阶段的维加不可能自行痊愈，等待他的只有石化而死这一条路。

影片刻意展示这样一个镜头或许是有深意包含在其中的，没有了奥斯汀这个最终 BOSS，维加实际上就成为代表维纳斯之门的唯一角色，他的剧情有很大的原创空间可以发挥。如果真像笔者猜测的那样，那么爱丽丝一直沉睡在透明棺材中没有死去，用类似于灵魂状态的意识控制着 A.L.I.C.E 系统（原作中有相关描述），而维加就是爱丽丝利用 A.L.I.C.E 制造出来的 Alternative，他继承着维加和爱丽丝共同的意志，试图用冷冻睡眠的计划帮助在 160 名实验者里遴选出接替爱丽丝的实验体第二适任者，并不断推进美杜莎病毒促使人类进化的研究，借此最终找到控制病毒的方法，也就是所谓石化病的治愈方法。这样的话可以解释维加是如何凭借一己之力在古堡里行动，并在酒窖里找到逃亡中的众人，然后指引他们来到爱丽丝的棺材前，向他们叙述整个事件的真相。维加受到了 A.L.I.C.E 系统的控制和保护，不受美杜莎病毒和怪物的威胁，扮演着类似寿姆的引路人角色，而真相从当事人维加之口叙述，也比由 A.L.I.C.E 控制的其他傀儡更具说服力。另外，根据原作对维加这个角色的设定，是更接近于疯狂科学家的终极力量、权力和真相的追求者，当计划失败时会更自然地选择结

△流星雨坠下的陨石把美杜莎病毒用茫茫宇宙带到了西伯利亚。不过流星雨、陨石、西伯利亚，熟悉『流星的双子』的观众难道不会有既视感吗？

△第一号 Alternative，少女爱丽丝的空想产物小怪物拉鲁。

△幼年爱丽丝的样貌也很容易与『黑之契约者』中幼年的琥珀联系到一起。

果生命逃避惩罚这条路，而不会良心发现道出一切真相，向爱丽丝一番忏悔后才举枪自尽，这也是笔者这样猜测的根据之一。当然维加的剧情作为一条支线，原则上不会对剧情主线产生决定性的影响，所以笔者提出这个猜想只是想增添事后回味影片的一种乐趣，没有太强的学术意味在里面。

◎ 岩原裕二的美漫情结】

最后花一些篇幅来聊聊原作者岩原裕二其人吧。漫画家岩原裕二出生于北海道北部偏远的網走郡大空町，高中毕业后在北海道综合美术专门学校接受专业绘画教育，之后进入札幌的一家游戏软件公司 Hudson 公司北海道分社从事设计企画工作。1994 年时以岩原ゆうじ的名义创作短篇漫画『9 万光年的爱丽丝』参加当年的“Afternoon 四季赏 秋季赛”并获佳作奖，但作品未能发表。翌年再次入选“四季赏 秋”，作品同样未获发表。1996 年的“四季赏 夏”上岩原凭借短篇漫画『蛇』在老牌漫画月刊『Afternoon』上正式出道，不久后又发表了短篇『狼之瞳』，两作都获得了当季的四季赏，并后来收录在短篇漫画集『狼之瞳』里。

1999 年 6 月岩原裕二在『月刊 ACE NEXT』上发表了第一部连载漫画『Koldelka（台译：绝命追杀令）』，三卷之后于 2000 年 8 月完结。这部作品是由岩原担任人设的一部 PS 游戏的同名漫画版，岩原当时就已经展露出多栖发展的不俗实力。『绝命追杀令』讲述的是一个名叫柯尔迪卡的失忆女子拥有与精灵对话的超能力，她的大脑是珍贵的研究对象，在被皇家医师学会追逐的逃亡中，结识了一个女扮男装的少女优修，在一群伦敦娼妇的帮助下最终解开了柯尔迪卡的身世之谜和皇家医师学会的最终目的。作为月刊漫画家必须具备的特点，岩原裕二一开始就养成了剧情洗练，不拘泥于篇幅长度的素养，再加上其潇洒的笔锋和善于制造悬念的脚本才能，岩原裕二开始在月刊漫画家领域里闯出了一些名气。

之后他陆续创作了『地球美纱树』、『古城荆棘王』和『学园创世 猫天！』三部中篇漫画，篇幅在 3-6 卷不等。其中 2001-2002 年间创作的 3 卷的『地球美纱树』画的是一个类似『尼斯湖水怪』的少女与水怪变身的少年朝夕相处，建立深厚友情的温馨故事。同年创作的 6 卷的『古城荆棘王』则是完全不同的比较沉重的 SF 题材漫画，也是第一部为岩原裕二带来 10 万册以上销量的卖座漫画。而到了 06 年开始连载的『学园创世 猫天！』又呈现出一派完全不同的景象，这次的内容是校园少年少女与他们豢养的会变身的猫战士携手除妖伏魔的故事，加入了大量萌系元素，但本质还是超能力变身系的战斗题材。受 BONES 之邀，06 年岩原裕二还为动画『黑之契约者』担任了角色原案的设定工作，这也是目前岩原知名度最高的一部作品。其实早在『古城荆棘王』放映前，国人最熟悉的岩原裕二的作品应该是连载了才一年不到的『DARKER THAN BLACK』漫画版『漆黑之花』。这部作品可以被看作是官方性质的外传作品，题材仍旧是岩原拿手的超能力系

因为年轻时深受美漫的影响，所以岩原的作品虽然没有一个明确的创作主线，但超能力可以说是他所有作品里的一大共同点，无论是『绝命追杀令』里的灵媒能力，『地球美纱树』里水怪的变身能力，『古城荆棘王』里将梦境转化为现实的 Alternative 化，还是『学园创世 猫天！』里猫儿们的变身技能，以及『DARKER THAN BLACK』系列里契约者们登峰造极的各种超能力，岩原裕二多年来一直醉心于这种美漫式的超能力漫画的创作，他甚至一度给美国的漫画巨头 Marvel 创作过一部名为『Quest』的美式英雄漫画集。在他的代表作里不乏一些思维行动方式都非常欧美化的角色，比如『绝命追杀令』里娼妇的女儿优修，『DARKER THAN BLACK』里的英国特工绅士 November11，以及『古城荆棘王』里的英国性格男马可·欧文。但同时作为一位日本漫画家，为了迎合读者的口味，岩原也会创作一些很有东方人特点的角色，最熟悉的例子就是『DARKER THAN BLACK』里的黑，以及『古城荆棘王』里的石木家姐妹。美漫里比比皆是的个人英雄主义在『古城荆棘王』里马可的身上体现得淋漓尽致，他是一个真正的不死英雄实际上『绝命追杀令』里的柯尔迪卡，『DARKER THAN BLACK』里的黑无不是这种类型的角色，但个人英雄主义并非岩原裕二作品的主题，也不可能成为一部日式漫画的主题。在日本漫画界，以西方人的思维来创作一部西方人口味的漫画是不会受日本读者待见的，所以像岩原裕二这样创造东西方角色强烈碰撞题材的漫画家所走的中庸道路却不失为一种讨巧的方法，这样虽然未必有助于日本人接受欧美漫画的价值观和个人英雄主义，但或许有助于西方人接受日式漫画独有的生死观和表现方式。

正是出于这样的考虑才有了『古城荆棘王』的动画化吧。▲

木槿花下的炫丽电子音

韩国音乐游戏佳作 DJ MAX

■撰稿 / 雄蕊与石斛兰
协力 /Dj Lancelot 彩风音乐游戏社区 bbs.vavay.com

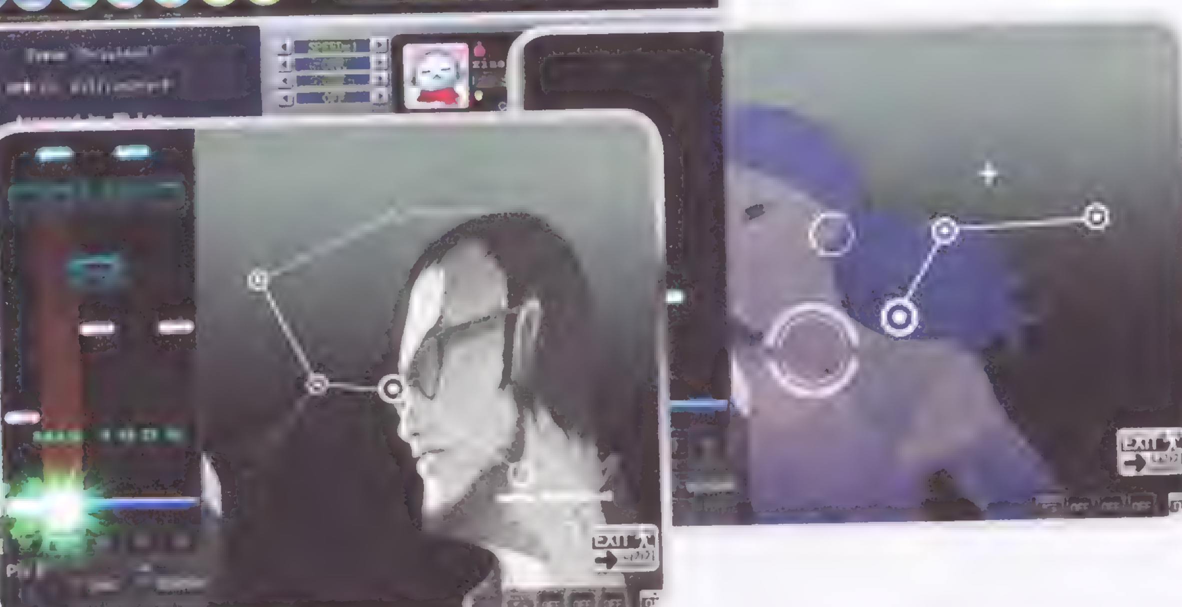
序 宅男腐女们，不来当一名DJ吗？

DJ，是一个受众多年轻人向往的职业。他站在舞池的中央，戴着监听耳机，操控着各效果器、合成器，播放节奏感强烈的歌曲，动现场气氛，让台下的听众们随歌起舞……

可惜的是，对于大多数人来说，成为 DJ是一个遥远的梦想。而现在正有一款游戏，你更接近真正的 DJ，那就是韩国著名音游戏——DJMAX。说到音乐游戏，国内玩家熟悉的莫过于 O2JAM, 也就是劲乐团了，这 2004 年 5 月 24 日被正式引进大陆的的网音乐游戏，在国内可谓是影响了整个中国音戏界。网吧里，家庭中，大家都在跟着音的节奏，敲击着键盘，游戏里的经典曲目，直到现在玩家们都还记忆犹新。而在同年的 8 12 日，本文的主角——DJMAX，正式出场，在 PC 平台上进行公测。下面，就由我带领家，了解一下 DJMAX 的发展史

DJMAX 编年史

DJMAX 的发展史是丰富多彩的，该游戏是由制作了知名街机音乐游戏 EZ2DJ 的小组操刀制作。EZ2DJ 是一款在国内街机音乐游戏中认知率很高的游戏，由于国内相关行业的一些政策因素，之前我在 14 期里介绍的 KONAMI 经典街机音乐游戏 beatmaniaIIDX 无法正式引进国内，从而使得 EZ2DJ 在国内街机厅里拥有了高普及率，加上 EZ2DJ 整体素质较高，使得其在玩家群体中名气大噪。有了丰富经验的制作团队，DJMAX 自然底气十足。2004 年 2 月 20 日，韩国 PENTAVISION 公司宣布了 DJMAX 的相关消息，平台定位 PC，游戏媒介为网络。8 月 12 日，DJMAX 的处女作——DJMAX online 正式公测。



DJMAX online（简称 DJMAX OL）

同样作为 PC 音乐游戏，DJMAX online 跟劲乐团相比有着更多的独到之处。从游戏画面的角度来说，就是游戏背景动画这个概念的引入了。大家都知道，劲乐团的游戏界面，除了游戏区域就是单一的背景图片了，而在 DJMAX online 里，每首歌都配有单独的歌曲动画，这些动画制作得相当精美，很容易让人产生一种要把视线从游戏区移到动画区去观赏动画的冲动。游戏内容上，除了音乐演奏项目，还有独创的收集要素，通过不同的演奏成绩，获得不同的“DISC”，供玩家们进行收集，达成各种成就。在游戏模式方面，DJMAX OL 拥有道具对战模式，组曲模式（演奏特定的若干首曲的模式），任务模式等。操作上，除了拥有常见的 7 键模式（通过敲击 7 个键盘键位来击打音符）以外，还有 5 键模式，相比传统的 7 键模式，5 键模式更多地照顾了新人。在击打判定上，DJMAX OL 做得相当精细，判定标准从没有按住的 BREAK，10%，20%，到完美按住的 MAX 100%，十分精确。相比于劲乐团的追求高连击数，DJMAX 追求的则是高准确率。

在国内，DJMAX OL 的大陆版由知名网络游戏公司盛大进行代理，于 2006 年 6 月进行内测，2007 年 5 月 19 日进行公测，遗憾的是，DJMAX OL 大陆版在 2008 年 1 月 27 日，关闭了其服务器，日服，韩服也在不久之后相继关服，DJMAX 渐渐从 PC 音乐游戏领域离开了人们的视线。

DJMAX Portable（简称 DMP 或 DMP1）

PC 平台的没落，并不代表 DJMAX 的终结。2005 年 5 月 2 日，索尼电脑产业部韩国分部宣布将与 PENTAVISION 公司合作开发新一代 DJMAX，也就是 PSP 版 DJMAX：DJMAX Portable，玩家们将其简称为 DMP。2006 年 1 月 14 日，DMP1 正式发售，并创造了相当不错的销量。作为在日系掌机上开发的韩系游戏，DMP1 可以说是前无古人后无来者，凭借着 PSP 的强大机能，DMP 的画面，音效，以及操作感全面进化，并且成为 PSP 平台上第一款下落音符式音乐游戏，DMP 给喜爱音乐游戏的玩家们带来了太多的惊喜。

操作方式上，和 PC 上的 DJMAX OL 相似，DMP1 还是通过按键敲击音符、演奏乐声来进行游戏，OL 版里的 BGA 系统也毫无保留地继承了下来。在游戏系统上，DMP 类似于 OL 版，依旧分为组曲模式，FREE STYLE 模式，BGA 欣赏模式等，并加入了 OST 欣赏模式，让玩家在休息之时可以放松地听听游戏里的动听曲子。键位上，分为 4 键，6 键以及高难度的 8 键模式。4 键的键位是←↑△○，6 键的键位是←↑→□△○，而更为 BT 的 8 键模式则在 6 键的键位上增加了 L 跟 R 键，相当考验玩家的操作。

选曲上，DMP1 的主要歌曲还是来自之前网络版的经典歌曲，另外加上了不少新曲，让玩家们既找回了当年玩 OL 版的感觉，又不会觉得过于老套。DMP1 共发售了两个版本，韩国亚洲版与国际版，国际版在曲目上少了一些韩文歌曲，其他的均与韩国亚洲版一致。

DJMAX Portable 2（简称 DMP2）

DMP1 代的成功，让 PENTAVISION 公司尝到了甜头：除了 PC 平台，PSP 果然是一片新天地，不用面对电脑屏幕，只需一个小小的 PSP 一张 UMD 盘（ISO 什么的，你懂的），就可以随时随地玩到如此 HIGH 的音乐游戏。于是，在 2007 年 3 月 30 日，PSP 上的正统续作——DJMAX Portable2 发售了。如果说 1 代是在 PSP 上的敲门砖，那么 2 代就可以说是完全地将 DJMAX 发扬光大了。相比 1 代，2 代在各方面做了不少的改进。游戏操作上，最重要的一点改进，就是在之后的 DJMAX 版本里大放异彩的“FEVER”系统。所谓“FEVER”系统，就是当连击数达到一定数量的时候，可以产生类似于格斗游戏中“爆气”的效果，之后的 COMBO 数就会翻倍，一次 FEVER，COMBO 数翻番为 2 倍，两次 FEVER，COMBO 数翻番为 3 倍，以此类推，最高 COMBO 数能翻番为 5 倍。因此，当你的连击能够保持不断的话，你的 COMBO 数将是很可怕的几百几千，甚至上万。游戏的爽快感顿时倍增，看着闪动翻番的数字，每一位玩家心里都会相当激动。当然，如果你的连击断了，那么 COMBO 数则会重新计算，因此，玩家们可以重复挑战同一首歌，寻找到自己的 COMBO 极限，从另一方面来讲，就是增加了游戏的耐玩性。之后的历代 PSP 版 DJMAX 都保留了这一系统，触手之间的决斗，在这天文数字般的 COMBO 数上，拉开了序幕。

键位方面，1 代里的 4,6,8 键模式均保留了下来，并且还新添加了一个 5 键模式，键位是←↑（→ or □）△○。对于一些觉得 4 键太简单，6 键又太难的过渡型玩家来说，5 键模式无疑是他们的福音。值得一提的是，DMP2 的 8 键模式，堪称 PSP 上 DJMAX 里的最难模式。首先，必须要在系统设置里将游戏难度设置为 HARD，才能打开 8 键模式，伴随着 HARD 难度，对玩家的挑战更是上了一个新的高度（解锁后可将难度调回 NORMAL）。

DMP2 相对于 1 代的另外一个大的变化，就是游戏模式的增加。由于 DMP1 代的玩家都是独自在那“偷着乐”，DMP2 加入了一个更为重要的模式——NETWORK 模式。玩家只需要打开 PSP 的联机接口，进入游戏，创建房间，就可以跟朋友进行对战。这一模式的加入，可能是 PENTAVISION 对于始祖 DJMAX OL 的一丝纪念吧，毕竟玩家间通过交流切磋才能进步得更快，独乐乐不如众乐乐，大家一起玩，才能更开心。当然，游戏里有不少成就，也是需要通过联机游戏才能获得的，这也能让玩家之间的交流更加密切。

METRO PROJECT

如果说 2007 年是 DJMAX 系列出师大捷的一年，那么 2008 年，则是 DJMAX 奠定自己今后在音乐游戏界不可动摇地位的一年。2008 年 8 月初，在 DJMAX 韩国官网上，放出了其最新的网站。在网站的明显位置，出现了一个名为"DJMAX METRO PROJECT"的 LOGO。官网上的这次变动，引起了国内外玩家以及媒体的关注。这个所谓的"Metro 计划"到底指的啥？之后会出一系列相关作品？还是一个新版本 DJMAX 的研发？而国内大部分玩家则认为这一迹象表明是 PENTAVISION 将发布新的 DJMAX 续作 DJMAX Portable 3（虽然后来的事实证明他们猜错了）。

在之后的 8 月 12 号，PENTAVISION 向全世界媒体以及玩家公布了新一代 DJMAX 的首部 PV 影像，并公布了 DJMAX 新作的名称——DJMAX TECHNIKA。这部 PV 以回顾的形式展现了 DJMAX 从 2004 年到 2008 年的发展历程：最早的 PC 版 DJMAX OL，DJMAX OL vol.2，到 PSP 上的 DJMAX Portable 以及 DJMAX Portable 2。在上面 4 部作品展示完毕之后，新制作的游戏 BGA 开始播放，播放结束后，这次的焦点——DJMAX TECHNIKA 的影像出现了，其中的 3 个单词"ONLY FOR ARCADE"告诉了大家一个惊人的事实——DJMAX 的新作 DJMAX TECHNIKA 的平台，是街机！影像结束后，METRO PROJECT 的 LOGO 再次出现，大家都明白了，DJMAX TECHNIKA 正是 METRO 计划的开山之作！视频最后的几帧，显示了一句英文"DO U WANT to PLAY the FUTURE？"，也暗示了 DJMAX TECHINKA 会在玩法上有着革命性的改变。

DJMAX Portable CLAZZIQUAI EDTION（简称 DJMAX CE）

顺着时间轴，在 2008 年 10 月 24 日，METRO PROJECT 企划中的第二款作品：DJMAX CLAZZIQUAI EDTION 发布了。同期，DJMAX TECHNIKA 在韩国开始了测试活动，关于它，我将在后面的篇幅里另行介绍。作为 METRO PROJECT 的第二款作品，DJMAX CE 的游戏平台依旧是 PSP，不过这次 PENTAVSION 做了四个大胆尝试：第一，在歌曲制作上，请来了韩国组合酷赖之味（组合的英文名是 Clazziquai Project，所以这代 DJMAX 会起名为 DJMAX CLAZZIQUAI EDTION）来进行这次的主题曲以及部分歌曲的制作。酷赖之味由 4 位成员组成，分别是负责作曲，作词，混音，出品的 DJ Clazzi，歌手 Horan（崔秀珍），歌手 Alex（秋宪坤）以及客串演唱 Chirstina（秋永州）。组合的风格偏向于电子，爵士，律动等，国内曾热播的韩剧『我叫金三顺』的 OST 就是由他们参与制作的。

第二个大胆尝试，就是之后被老玩家唾弃的 2 键模式。相对于前几作较为简单的 4 键模式，2 键模式更为简单，只需操作 2 个键，即可完成音乐的演奏，非常适合从来没有玩过音乐游戏的玩家进行试玩，因此也被许多触手玩家强烈鄙视。另外，非常触手级的 8 键模式在 CE 里被取消了，取而代之的是 2BFX 模式跟 4BFX 模式。2BFX 是指在 2 键的同时加上 L 跟 R 键，同理 4BFX 是在 4 键的模式上加上了 L 跟 R 键。对于被 8 键模式苦苦折磨的玩家来说，略简单的 4BFX 模式可能更适合他们。

第三个大胆尝试，则是"容错系统"的引入。

所谓容错系统，例如在 6 键模式中，总共有 1、2、3、4、5、6 六个键位，落下的音符在 1、2、3 号键位，而我却按成了 4、5、6 号键位，此时容错系统启动，连击数仍然不会断，但相应的每个音符的分数会大幅降低。此系统对于追求高 COMBO 数的玩家无疑是一个大福音，在音符密集的曲目中，偶尔的胡乱按几下，也不会影响连击，实在是相当照顾玩家。

第四个大胆尝试，便是在之后 DJMAX 版本里也广泛应用的“绿色音符”系统。“绿色音符”系统的含义是：一首歌的 NOTE 中，会出现若干个 2 个一组的绿色 NOTE，如果一组中的第一个绿色音符没有按中，那么在这一组的下一个绿色音符出现之前，游戏的背景音乐便会消失，只能听见你按出的 KEY 音。这算是一个很有意思的惩罚方式，没有背景音，纯 KEY 音的演奏会让人觉得蛋疼无比。从另一方面，也就要求玩家更仔细更认真地进行音乐演奏。

另外，在游戏模式上，DJMAX CE 取消了之前的任务模式，推出了更具时尚感的 CLUB 模式——通过挑战各个 CLUB 里的 DJ，与他们较量从最简单的 2 键到 4BFX 等不同难度的曲子，来解锁各种道具，歌曲。在全部挑战完毕之后，玩家还可以带上自己解锁的各类装备，挑战更为困难的第二季 CLUB，也就是 SEASON2。虽然各个 CLUB 还是之前的那一些，但难度上更上一个台阶，对玩家的考验也更苛刻。操作上面，之前大热的 FEVER 设定等等，均完好地保留了下来。总而言之，尽管时常被老手们唾弃，但对于音乐游戏初心者来说，DJMAX CE 这一代，还是相当不错的！

DJMAX Trilogy（简称 DJMAX TR）

两个月后的 12 月 13 日和 14 日，是对 DJMAX OL 时代的玩家无比重要的日子，因为他们所钟爱的 OL 版以一个崭新的形式复活了，DJMAX Trilogy 又重新回归了 PC 平台。凭借着 PC 的性能以及互联网网络对战功能，TR 可以说是 DJMAX 有史以来最为完整 / 最为强大的版本，几乎包含了最早的 OL 版到 CE 之前的 DMP2 版的所有内容。歌曲上，除了 OL 版跟 PSP 版的所有歌曲，还加入了新制作的各类 REMIX 版等等，总共 120 余首歌曲。画面上，因为平台回到了 PC，凭借电脑的强大性能，所有的歌曲 BGA 分辨率均提升至 1024*768 级别，早期的一些制作稍差的 BGA，也全部重新制作了。操作上，大家熟悉的 4 键，5 键，6 键，7 键，8 键模式统统回来了，FEVER 系统也继承了下来。

对于玩家们关心的对战模式，TR 的网络对战模式可以让玩家与世界上任何一个国家的玩家进行对战或者观战，相比之前的 OL 版，TR 有着更周到更公正的判定系统。并且，为了保护正版玩家的利益，TR 的网络对战必须使用正版的 UPK（USB Profile Key）进行客户端认证，没有这个 UPK，盗版玩家只能进行单人模式的游戏，无法享受 PENTAVISON 官方的各类更新等等。对于钟情于 OL 时代的老玩家来说，TR 无疑是上天的恩赐。

DJMAX BLACK SQUARE（简称 DJMAX BS）

10 余天后，METRO PROJECT 的收山之作，DJMAX PORTABLE BLACK SQUARE（简称 DJMAX BS）在 24 号发售了，平台为 PSP。这一代的主题，是围绕一个名为 BLACK SQUARE 的神秘立方盒子而展开的，因此网上将 BLACK SQUARE 翻译为黑色广场是不对的。作为 METRO PROJECT 企划中的作品，DJMAX BS 沿袭了很多 DJMAX CE 里的东西。操作上，去掉了过于简单的 2 键模式，保留了 4BFX 模式，并在难度上进行了翻新。其余键位回归到了 2 代的 4 键，5 键，6 键，8 键（BS 里的 8 键更名为 6BFX）模式，让玩家仿佛回到了 2 代的感觉。模式上，之前在 CE 里新推出的 CLUB 模式继续发扬光大，其中的任务难度堪称 DJMAX 史上之最，并且依然拥有 SEASON01 跟 SEASON02。NETWORK，OST 欣赏，MV 欣赏，一切照旧。

DJMAX FEVER

2009 年 1 月 27 日，DJMAX 的“新作”DJMAX FEVER 发售，平台依旧是 PSP。之所以称为“新作”，是因为这一代是完全为欧美玩家设计的“美版”，而非之前诸多代目的“亚洲版”。由于这一作的销售对象是欧美玩家，在歌曲选择上并没有进行更新，而是将 DMP1 跟 DMP2 中的一些偏向欧美风格（诸如 HIP HOP，RAP 等曲风）的歌曲侧重筛选出来的一个合集版本，相对于亚洲玩家这个版本就略显“坑爹”。毕竟键位操作是美版的布局，歌曲选择上也不是那么符合亚洲人的口味。游戏系统上，“容错系统”也加入了进来，对于被 1,2 代里的某些 BT 歌虐过的玩家们可以凭借这个系统一雪前耻了。游戏模式上，沿袭了 2 代的系统，跟 2 代基本上就是一个模子，所以 DJMAX FEVER 在内容上可以说就是一个换了歌的 DMP2，所谓换药不换汤。

S.O.M.E.D.A.Y
90's POP • COMPOSED by NIEN • VISUALIZED by CHRIS

DJMAX HotTunes（简称 DJMAX HT）

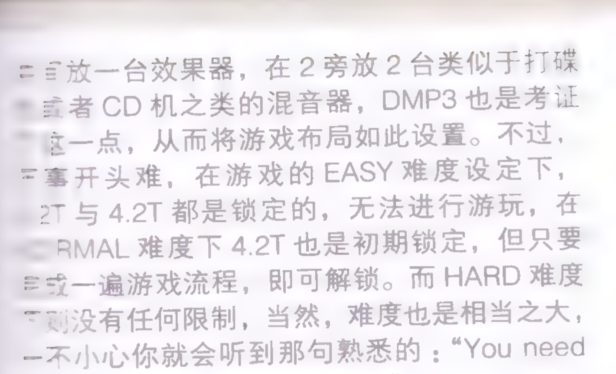
今年 6 月，PENTAVISION 用之前发售 DJMAX FEVER 的手法，发售了新作 DJMAX HotTunes（简称 DJMAX HT）继续坑爹。不过，不同于 DJMAX FEVER 中的大量欧美向歌曲，DJMAX HT 的选曲上，还是照顾了大部分亚洲玩家，将 DMP1 跟 DMP2 中的不少人气曲搬入本作当中，可以说是跟 FEVER 完全相反的存在吧。对于一些新接触 DJMAX，又不想去找老版本的 DMP1 和 2 的玩家来说，玩玩 HT，也是个很好的选择。

DJMAX Portable 3（简称 DMP3）

2010 年 10 月 14 日，对于 PSP 版 DJMAX 玩家来说，是一个举足轻重的日子，因为在这一天，DJMAX Portable 2 的正统续作，DJMAX Portable 3（简称 DMP3）在北美和韩国率先发售了。不同于 METRO PROJECT 企划里的 CE 跟 BS，这次的新作，在标题上带有之前 1,2 代的“Portable”字样，也就是说，3 代才是紧接着 1,2 代的真正续作，而非 METRO PROJECT 里的作品。

在 DMP3 发售之前，PENTAVISION 公司也在官网上做出了不少新花样，诸如类似于 DJ 中的 MIX 混音的 FLASH 小游戏之类的元素，也在官网上反映了出来。并且在宣传 PV 中，P 社还很适当地告诉了玩家们：DMP3 的重点，就是 REMIX 系统。所谓 REMIX，就是将现有的歌曲进行二次创作，加入新的音色，改变编曲方式等等，让原曲脱胎换骨成为一首崭新的曲子。因此，DMP3 相对于前几作，有着相当大的改变。另外，这次的游戏装载媒介，也不只是单纯的 UMD 了，为了拓展欧美市场，迎合更多欧美玩家的使用习惯，DMP3 在 PSN 上也同步发售，对于欧美的一些不喜欢 UMD 碟的玩家来说，可谓相当贴心。

接下来，让我们看看 DMP3 相比前作有着哪些惊人的改变：游戏系统上，新增加了上面讲到的 REMIX SYSTEM，也就是混音系统。通过这个系统，玩家可以将不同的歌曲混在一起，组合成一首全新的曲子。因此，在游戏界面上，相应地增加了为了混音而设置的“REMIX ZONE”以及播放原曲的“Classcial ZONE”。一首歌中，会有需要在 Classcial ZONE 弹奏的部分，也有在 REMIX ZONE 弹奏的部分，无论从娱乐性还是难度上，均有着明显的改变。游戏操作上，也有了脱胎换骨般的改变：分为 4T，6T，3.2T，4.2T，6.2T。4T 与 6T 跟以往的 4 键模式和 6 键模式区别不大，而 3.2T，4.2T，6.2T 则是全新的键位了。因为本作是以 REMIX 为主题，因此这 3 个键位就是 REMIX 模式下的键位，3，4，6 表示的是 Classcial ZONE 区域里需要演奏的键位数量，而 .2 指的就是 Classcial ZONE 两旁的 REMIX ZONE 的键位。为何会这么来布置呢，熟悉 DJ 现场的朋友可能知道，DJ 在表演的时候，都是会在



旁放一台效果器，在 2 旁放 2 台类似于打碟或者 CD 机之类的混音器，DMP3 也是考证这一点，从而将游戏布局如此设置。不过，事开头难，在游戏的 EASY 难度设定下，2T 与 4.2T 都是锁定的，无法进行游玩，在RMAL 难度下 4.2T 也是初期锁定，但只要成一遍游戏流程，即可解锁。而 HARD 难度则没有任何限制，当然，难度也是相当之大，一不小心你就会听到那句熟悉的："You need e practice，never give up"。

如此优秀的 DMP3，也存在一些 BUG，如在按长音符的时候，最后松手的时会有很大的几率断掉，让人切齿。还好ENTAVISION 会在之后发布一些补丁包，或能弥补这些疏漏，让玩家们玩得开心，免受BUG 困扰。作为 DJMAX Portable 系列的正统作,DMP3 带给了玩家太多的惊喜,新的模式,的歌曲，新的画面，新的感受，让玩家们欲不能，同时也反映出了 PENTAVISION 公司于尝试，敢于挖掘传统音乐游戏上的新理念精神。

DJMAX TECHNIKA（简称 DMT）

作为 METRO PROJECT 的开山之作，我之所以把 DMT 放在编年史的最后来写，是因为跟当年 DJMAX OL 一样，它是由国内代理商正式引进中国大陆的 DJMAX 版本，大陆官方翻译为 DJMAX 旋风。并且，其平台是街机，想玩的朋友们不用顾忌自己没有对应的平台，只用去街机厅，就能享受到游戏的乐趣。

DMT，不同于以往大家见到过的，诸如 EZ2DJ，ROCK FEVER 等机械按键式街机音乐游戏。它的主体包含 2 块大屏幕：位于操作台上的 22 寸操作屏跟上方的 32 寸观赏屏。玩家在游戏时，通过触摸这块 22 寸的多点触控屏幕，进行音乐的演奏，周围围观的玩家则可以观赏上方的观赏屏。同时，DMT 的机台还配备了震动地板这个比较新潮的装置，地板会根据你所玩歌曲中节拍点，进行相应的震动，让站在上面的玩家玩起来"更带劲"。另外，DMT 还配备了在日系街机上相当流行的 IC 卡认证模块，玩家可以办理一张会员白金卡，在游戏之前把卡插入插槽里，系统就可以直接读取你的 ID 身份等数据，玩家可以管理个人信息、查询在线排行、道具购买以及和其他玩家对战等等服务。

外观跟操作上的不同，仅仅只是 DMT 改变的一部分，游戏界面上，DMT 跟以往的 DJMAX 完全不同。以往的 DJMAX 版本均是下落式音符，当下落的音符落到判定线的位置上时，玩家敲击按键，击打出乐声。而在 DMT 里，音符不再是从上往下的下落式了，而是在上下两排的固定音符，通过蓝色光芒的判定线扫描，当其扫描到音符的位置时，触摸屏幕，就能演奏出动听的音效。相对的，如果操作失误，就会中断连击数。判定上，DMT 的判定简化为：MAX,COOL,GOOD,MISS,BREAK 这 5 个判定点，当打出 MISS 跟 BREAK 判定时，连击中断，并会扣去血槽中的 HP。FEVER 系统，也因为这一代版本和玩法的特殊性被取消了。

游戏模式上，DMT 也有了较大的改变，分为：Lite Mixing,Popular Mixing,Technical Mixing 以及 Platinum Mixing。其中，Lite Mixing 为最简单的模式，主要向初学者介绍基本玩法，可以玩所有歌曲中的部分歌曲，曲目数量为 3 首；Popular Mixing 为标准难度，能玩到本机内大多数曲子，曲目数量仍然为 3 首；Technical Mixing 为困难难度，玩家从机台内的组曲中挑选任意一组，先演奏其中的 3 首曲子，系统根据玩家这三首曲子的成绩，决定第四首曲子，如果前三首曲子 HP 消耗殆尽，则会组曲失败。相对于 Popular Mixing，此难度的歌曲更难。玩家们常说的组 4，组 5，即代表此模式里的组曲编号；Platinum Mixing 模式是专门为办理了白金会员卡的玩家们开放的，首先所在的机台必须联网，联网确认之后，放入自己的会员卡，即可进入本模式进行游戏。

模式里包含了一系列的任务，跟PSP版一样，完成特定的任务，即可解锁部分隐藏曲目，或者得到道具等等，Technical Mixing组曲只能通过任务解锁。

针对截然不同的游戏模式，DMT的谱面也相对应的分为：Lite谱面，Popular谱面，Technical谱面以及Special谱面。Lite谱面仅在Lite Mixing模式出现，是最简单的谱面；Popular谱面出现在Popular Mixing模式，部分会出现在Technical Mixing模式；Technical谱面出现在Technical Mixing模式，当完成了特定的Platinum Mixing模式的任务的话，也能解锁在Popular Mixing模式下进行游玩；Special谱面仅出现在Platinum Mixing模式下，并且官方会保持在线更新。这些名称迥异的谱面，基本上也就是对应了PSP上的Normal Style，Hard Style跟MX Style，较为特殊的是Lite谱面是对应的DJMAX OL版里的Easy Style。

如此新颖的游戏模式，在街机音乐游戏史上是史无前例的。而知名游戏代理公司“世宇”（曾代理过太鼓达人亚洲版等知名街机游戏），成为了中国DMT的大陆唯一代理商。有了他们的努力，我们可以在身边的街机厅里轻而易举的找到DMT机台，享受音乐给我们带来的快乐。

作为音乐游戏，最被人们重视的就是其音乐的质量。DJMAX系列每一作的歌曲，都是由幕后的作曲家、DJ精心制作的，有不少经典曲目堪称神曲。下面将为大家介绍一些DJMAX中的知名音乐人及其代表作。

Croove

DJMAX的老牌制作人之一，之前在EZ2DJ制作小组的时候,就有 多首知名曲贡献，如Minus 1，Black Market等等。其中Minus 1还收录在了之后的DJMAX里。作为元老之一，他在早期的DJMAX OL以及后期的PSP版均有曲目。现职位是PENTAVISION公司音乐制作总监，类似于KONAMI的BEMANI系列的音乐制作总监DJ TAKA的职务。并且还负责一些诸如游戏UI设计，游戏模式策划等内容。主要擅长曲风为Drum&Bass，HARDCORE，Junkno和Electronic等等。作品有：『Out Law』、『Enemy Storm』、『Sunny Side』、『JBG』『Red』、『Get Up』等。其中『Out Law』属于硬派曲风的代表，歌曲中融入了黑帮，少女，飙车，枪战等火爆元素，让人兴奋不已。而『Sunny Side』则是可爱曲风的代表，画面清新可爱，很受女孩子喜欢。『Red』『Get up』属于比较明显的K-POP舞曲风格，歌曲动感十足，调子朗朗上口，充满了时尚的气息。

Forte Escape

和Croove一样，在制作DJMAX的歌曲之前，也在EZ2DJ中发表了自己的多首曲子，如：『2.14』、『Give it 2 me』、『panic Strike』『Spotlight』、『Zeroize』、『Cosmic Bird』等等。游戏曲目里的马甲“FE”便是他名字的缩写。除了作曲，FE还很擅长使用3DMAX，在早期制作EZ2DJ的时候，他负责的项目不是作曲而是制作游戏BGA，在EZ2DJ2里，才发表了自己的处女作。在DJMAX OL里，他的3首名曲：『End Of The Moonlight』、『微风祈愿』和『AI』打动了千千万万的中国DJMAX玩家，致使之后的PSP版里，当玩家玩到这些熟悉的曲目时，也会感慨万千。其中『End Of The Moonlight』更是被广大爱好者进行了翻唱和REMIX等一系列二次创作，其动听的旋律、优美的音色，让人百听不厌。而微风祈愿，则发行过多个版本，日文版，韩文版，英文版、

为DMP1的主题曲，在玩家群中人气很高。

可惜的是，作为DJMAX歌曲产量最高的作曲家，在完成了DMP2的制作之后，Forte Escape便离开了P社，这无疑是DJMAX玩家的一大损失。

M2U

作为DJMAX制作团队里最年轻的成员，M2U的曲子也如其人一样，充满了朝气。今年才23岁的他，在DMP1中贡献了一曲『BlythE』作为隐藏曲目，给人们留下了深刻的印象。他也在Ez2DJ 7th TraX –Resistance– 中发表过多首曲子，如『Gray Street』、『Patadise』和『Toy War』等，为之后制作DJMAX打下了坚实的基础。除了作曲，M2U还负责谱面制作，并且作为Vocal演唱过『Memory of beach』『Gray Street』等歌曲。在DJMAX里，他最为出彩的曲子莫过于历代的BOSS曲『Nightmare』了。

这首取名为“噩梦”的曲子，讲述的是一名身为堕天使并拥有黑色翅膀的男人，去挑战一位魔女。他的女朋友是一个普通的人类女孩，并不知道他的真实身份。某一天，魔女将那个女孩召唤到身边，把男人的真实身份告诉了女孩。女孩大吃一惊，喜欢他的心也随之产生了动摇。愤怒的男人拼命杀敌，最后将自己的翅膀切掉变成了凡人，与女孩重归于好。这首歌里，魔女的心情描述得最为微妙，她对男人，可能是好奇，也可能是心存喜爱之心，最后眼看男人跟女孩回到人间，眼里似乎有一种不舍的感情。整首歌曲编曲十分优秀，音色运用上，旋律的连贯性，堪称神曲，并且在历代DJMAX里，它的谱面基本上是最难的，也致使它成为了玩家心目里的“噩梦”。

NieN

比M2U大一岁的他，据说跟M2U有着不一般的“基情”。DJMAX里的硬核摇滚是他的拿手好戏，他的“ROD”系列跟“死死团”系列在玩家群中反响相当不错。“ROD”系列总共有5首曲子，分别是『Road of Death』、『Rock or Die』、『Rolling on the Duck』、『Real Over Drive』和『Rage of Demon』。而死死团系列“NB ranger”最早也是由“基友”M2U进行谱曲并通过NieN将这个系列发扬光大，分为这么几个版本：『NB ranger』、『NB power』、『NB return』、『NB girl』、『Dark Envy』和『NB ranger nonstop REMIX』。曲子讲述的是5个追求脱团的男人的各种搞笑故事，NB的意思就是“The Envy Power”，译为嫉妒的力量，也就是指未脱团的人对情侣的憎恨的心情。而他们的制服更是KUSO了早期日本的特摄片彩虹战队。第一作『NR ranger』描写的是在繁忙的城市里，几个寂寞的男人不甘忍受寂寞，全部爆发了成为了死死团团员。然后他们在城市里袭击各类情侣，打烂玫瑰花，砸沉情侣船，涂鸦情侣海报等各种捣乱；『NB power』紧接着前一部，以较为Q版的人设描述团员们在城市里打击以爱为力量的“爱情团”敌人，可以理解成死死团们对爱情的最直接憎恨，后一作

的关键人物女死死团团员也在本曲中一闪而过；紧接着的『NB return』，讲述团员们继续在城内破坏情侣，但剧情出现了转折，女死死团团员突然以为女神姿态出现在了他们面前，5 位团员都爱上了她，于是内讧开始了。团员们打成一团，你争我斗，在最后关头，队长前去给女神献花，结果被团员们集体“爆蛋”，惨不忍睹；『NB girl』是 DJMAX TR 里的曲子，通过名字就能知道，这是一首描写女死死团的曲子。而『Dark Envy』则是出现在 DJMAX CE 里，DJMAX 的制作人员亲自上场，拍摄了真人版死死团团员的故事，可谓笑点倍增，让人喷饭。最后一首『NB ranger nonstop REMIX』，出现在街机版 DMT2 里面，基本上就是对前几代 NB 系列的一个回顾，并重新编曲，将前几首旧曲进行串烧 REMIX。整个 NB 系列，可谓 DJMAX 曲目中最有意思的曲集，有机会大家一定要试试。

最后为大家介绍的音乐制作团体，可谓这次的压轴，熟悉东方系列同人音乐的朋友们，应该知道他们的名字——Sound Online。2002 年 9 月 29 日，以专辑『Organize』出道的他们，以高质低量在同人音乐界打下了相当优良的口碑。而 Sound Online 的核心人物，便是在 DJMAX 系列中大名鼎鼎的 Tsukasa 和 ESTi。

Tsukasa

本名矢鴇つかさ，在早期的曲目中使用这个名字，之后马甲变更为“Tsukasa”，由于这
偏女性化的名字，很多人一直以为 Tsukasa 是女性，不过他可是一位不折不扣的爷们儿
早的 DJMAX OL 里，Tsukasa 以一首『Celestrial Tears』出道，因其独特的 Piano Trance
风，在 DJMAX 中一炮走红，成为了首席作曲家之一。在之后的 DJMAX 里，贡献了多首经
曲目：『Chain of Gravity』(DJMAX PORTABLE 2&OL 版收录)、『Grid System』(OL 版 V

录）、『The Clear Blue Sky』、『In My Heart』、『Color of Sorrow』、『Landscape』和『Grave Consequence』等（收录于 METRO PROJECT 的版本中）。

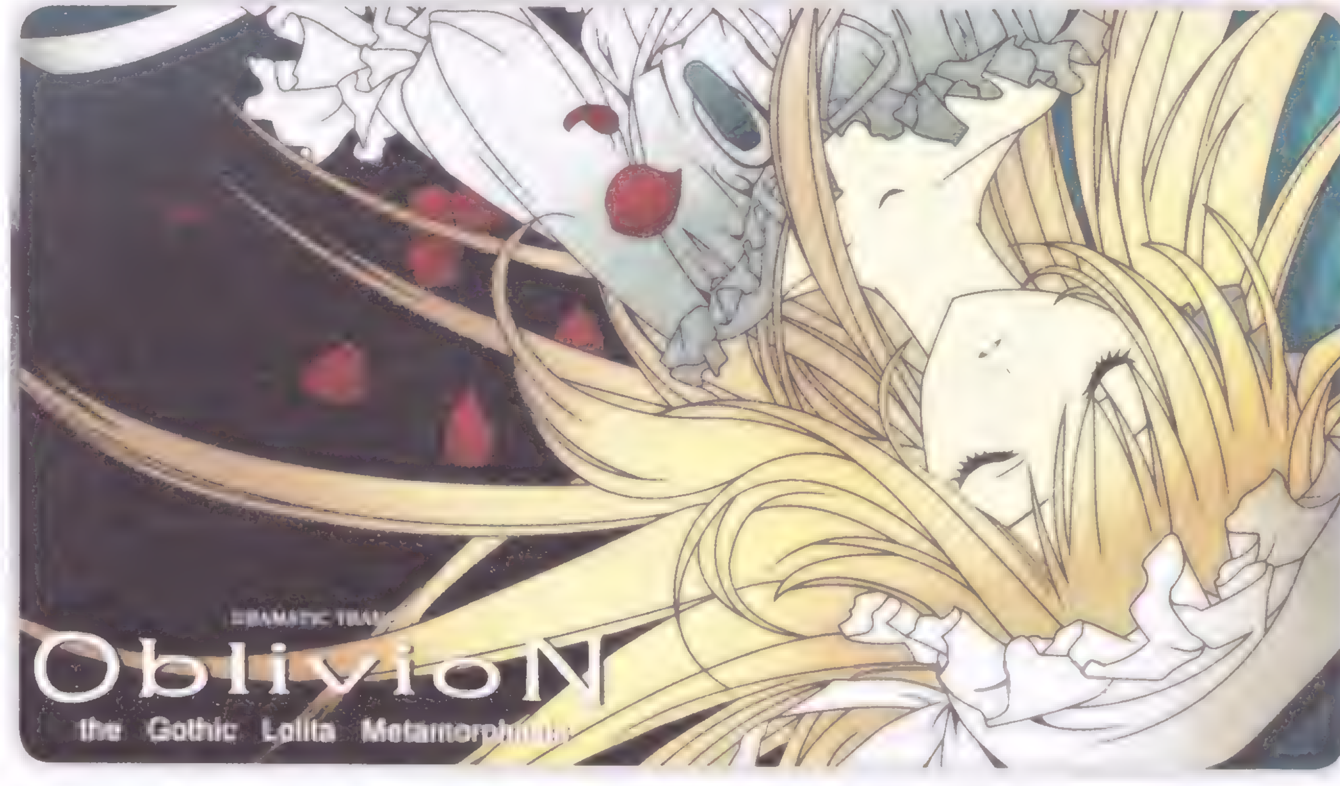
除了在 DJMAX 中的贡献，Tsukasa 身为同人音乐制作人，在同人方面的贡献同样不可小觑。C75 的『Trios Rouge』、『Trios Noir』和『Trios Bleu』三张同人专辑中，『Rouge』是 ALiCE' s EMOTiON (REDALiCE) 的作品，『Noir』是 Alstroemeria Records (Masayoshi Minoshima) 的作品，而『Bleu』就是 Sound Online(Tsukasa) 的作品了。这三个同人音乐 Circle 正是日本三大同人电子音乐团体，俗称同人音乐界的御三家，可见 Tsukasa 在同人界的地位。除了自己所在的社团的活动，他也经常作为"特邀嘉宾"活跃在诸如 AR，Diverse System 等一线同人团体。而对东方迷来说，Tsukasa 的贡献更为值得称赞：C69 由虎之穴出版的东方神本『东方紫香花 ~ Seasonal Dream Vision』中的音乐部分，均有他的参与，一曲『蓬莱の冠雪に何を思うか』，让东方控们至今记忆犹新。

可惜的是，Tsukasa 现已退出了 DJMAX 的作曲行列，之前擅长的 Piano Trance 和 Melodic Trance 曲风也改变成了 Drum&Bass、House 和 HARDCORE。不过值得欣慰的是，虽然他不再为 DJMAX 谱曲，但在同人界和动画界依然活跃着。为不少动画和游戏制作 OP&ED，并且担任编曲职务。4 月番的『最后大魔王』的 ED 便是由他编曲，『快要坏掉的八音盒』的关键曲目和片尾曲也是由他操刀的。在游戏作曲方面，Tsukasa 还曾在 KEY 社的御用 Trance 工厂 OTSU 合作，制作了一些曲子。

ESTi

对于国内网游玩家来说，虽然韩系网游向来以剧情泡菜画面还凑合而著称，但里面的游戏音乐，还是令人称道的。而 02 年至 06 年之间，有三款网游相比玩家们至今依然记忆犹新——『仙境传说 RO』、『天堂』和『彩虹岛』。这三款游戏，无论是画面上、游戏模式上，都在当时笼络了一大批死忠玩家，而为他们制作背景音乐的，就是 ESTi。

ESTi，本名朴振培，是一个刚好赶上 80 后的"老青年"了。早年就读于韩国外国语大学，而其学习的专业则是日本语，他日后作为 SOUND ONLINE 成员，可谓是有相当的渊源。他在 12 岁的时候就开始制作音乐，同年与 Natus 一起成立了音乐制作团体 Sound TeMP，专门为各类游戏进行配乐。并且他还以自己的名义成立了一个工作室，名为 Stuido SIS。在网游里的配乐，ESTi 的风格不同于日系 RPG，例如 FF 中的那种大编制的配乐，他的曲子上有着很明显的电子味，但并不会过于强硬刺耳，而是透明、晶莹，时常以一段小旋律穿梭于整首曲子中，让人听后心旷神怡，而不会感觉刺耳疲惫。在『彩虹岛』里面，不同的场景，不同的音乐，都能清晰地听出 ESTi 的风格，那种梦幻而带有电子味的清新感，是韩国音乐制作人里非常少见的。



早期在 EZ2DJ 里，ESTi 便参与了游戏的开发。之后的 DJMAX 里，他贡献了不少曲子。在 DJMAX OL Vol.2 中，他的 2 首曲子『SIN』和『Oblivion』让他在玩家里一炮走红，被誉为神曲，甚至在 CXTV 的某一节目里也用过『Oblivion』作为背景音乐。『Oblivion』以倒叙的形式，讲述了一对双胞胎姐妹的故事：姐姐很爱妹妹，但妹妹却觉得姐姐过于耀眼而对姐姐产生了憎恨之心，并在一个玫瑰园里将她杀掉。之后，一个神秘的伯爵出现了，他把姐姐复活，并在妹妹杀姐姐的时候刺进胸膛的那个伤口的位置，留下了一个血红的玫瑰花苞刺青。当这朵玫瑰完全盛开的时候，姐姐便能记起以前的事情。某一天，姐姐跟伯爵路过妹妹住的地方，妹妹见到复活的姐姐，显得十分惊讶。但姐姐并不记得当时是妹妹杀死了她，那妹妹此时此刻会做些什么？姐姐之后的命运又会如何，曲子结尾并没有交代，而是留下了这么一个大大的悬念。

他的另一曲『SIN』也光荣地以其高难度成为了 DMP 的 BOSS 曲目之一。除了这种硬派的曲子，ESTi 也做过比较温柔可爱的歌，比如 DMP2 里的『Ladymade Star』，游戏 BGA 里，2 个可爱的女生以偶像身份努力着，歌曲也温柔可爱，充满上进感。在日系游戏里，ESTi 也有出席，比如 2006 年他受到 NBGI 的邀请，参与山脊赛车的音乐制作等。

同人方面，ESTi 与 Tsukasa 一样，在多个社团里出现贡献曲子。『东方紫香花』里的『幻想の夏、妖怪の夏』，便是他与 Tsukasa 合作的产物。在 C73 的 SOUND ONLINE 原创专辑『Clear Blue Sky』里，三首曲子：『In My Heart』、『Color of Sorrow』和『The Clear Blue Sky』被 DJMAX 选用，改编为英文版收录进了 DJMAX，类似形式的还有日本 BMS 神人 AKITO 的『樱华月』，也被收入 DJMAX 中。在之后 C76 的专辑『RE-ESSENCE』里，ESTi 更是作为正式 Guest，与 Tsukasa 等乐师进行合作，被电音控们广泛称赞。遗憾的是，ESTi 在参与制作完 DMP2 之后，便离开了 PENTAVISION。虽然在 DJMAX 里听不到他的新曲了，但在游戏界跟同人界，他仍然活跃着。

除了动听的音乐，DJMAX 里充满时尚感的操作界面，炫丽的歌曲 BGA，也是吸引玩家的一大因素。大家都知道，韩国对于自己娱乐产业的包装是很舍得下功夫的，从歌手，组合，到游戏，都被包装得尽善尽美。这一点，在 DJMAX 身上也不例外。PENTAVISION 请来了专业的 UI 设计和画师，倾力打造 DJMAX 的画面。在诸多的画师当中，被国内宅人们所熟悉的，便是 Tiv、Tearfish 和 H2SO4 三位。

Tiv

1981 年 2 月 25 日出生，主职漫画家，插画家。早年就读于高丽大学日本语日本文学科，后来中途辍学，在绘画方面进行发展。这经历跟 ESTi 颇有相似，ESTi 也是在大学中退后进行音乐创作的。在 2002 年她便为 Ez2DJ 4th TraX -Over Mind- 中，Andy Lee 的 曲子『Delight』进行了插画绘制，之后也为仙境传说等游戏进行了部分插画的绘制。但对于 DJMAX 玩家来说，对 Tiv 留下深刻印象的，就是『Sunny Side』和『Ladymade Star』这 2 首歌。『Sunny Side』里的女主角，服饰上很有 RO 的感觉，那种带有浓浓民族气息的服装，以及萝莉的面庞，让人过目难忘，配上动感的歌曲，让人很容易地沉醉在游戏之中。不过，Tiv 在『Sunny Side』时的画风，比起现在的她还略显稚嫩，画面的精细程度和人物的把握，

还稍微弱了一点。到了『Ladymade Star』这首由 ESTi 制作、偏可爱风格的曲子的时候，Tiv 的真正实力便展现了出来。歌曲讲述的是 2 个双胞胎少女明星的成长过程，而 Tiv 运用自己的画笔，将这 2 个少女的形象描绘得相当饱满。各种不同的造型、发型和着装，充分展示了 Tiv 扎实的画工：细腻的线条和明快的配色，这也正是韩系插画师的一贯风格。现在的 Tiv，拥有自己的工作室『Atelier Tiv artworks』，活跃于同人界与游戏界，并在日本知名杂志『电击 COMIC』上进行漫画绘制。跟众多日系画师一样，她也有自己的 P 站主页，对她的画感兴趣的朋友可以自行搜索。

Tearfish

跟 Tiv 一样，Tearfish 也是一位女性画师。在 Pixiv 官方发行第一本插画精选的时候，她的名作『あなただけのために咲く花』便被选为插画集的封面，可以看出 P 站对她的画作的高度评价。同时，身为韩国画师的她，居然能被日本插画网站的精选集选为封面，这等荣誉可谓千载难逢，也证明了她画功的强大。在 DJMAX 里，她为 DMP2 里的曲子『Right Now』进行人设绘制，歌曲描述的是一位希望自己喜欢的人能早日归来的女孩的故事，Tearfish 精心绘制的这个少女短发，身着水手服，拿着书包，让人很容易便理解到了歌中的含义。少女拿着信，走到红色的邮筒旁，将信投入邮筒，希望有朝一日自己喜欢的人能回到身边。少女的各种表情，被 Tearfish 绘制得淋漓尽致，让人不知不觉回想起初恋般的感觉。

H2SO4

最后这位画师，可谓重磅中的重磅，黑马中的黑马，无人不知无人不晓——H2S04。

在 DJMAX 里，他为一首名为『I WANT YOU』的曲子进行人设，从此在 DJMAX 玩家群中一炮走红。他清新的画风，鲜艳的用色，毫不媚俗的人物形象，让人们一看就知道："这这这，这是那个那个谁画的！ DJMAX 里的那个，I WANT YOU！"。虽然取名为 H2SO4，但在他的画里，却没有一点这种强势逼人的感觉，一直都保持着那种温馨的、温暖的、充满活力的画风。

2006 年，H2SO4 成立了同人社团 "Island of Horizon"，并在同年的 C71 上，放出了自己的处女作同人志『First Snow』。作为一位韩国画师，这本同人本受到了相当的关注，代表着韩国画师普遍的风格：色彩上的温暖、细腻、不突兀，笔触上的温柔、熟练。而 H2SO4 本身也是一位怪蜀黍，对萝莉少女兽耳相当有爱，在他的作品中，描绘的大多也都是可爱的女孩子们。他还与 Tearfish 进行合作，发售过数本同人本。在两年过后的 C76 上，他发布了自己的精选集『World of the 'M' Concept Art Works』，至今仍然活跃在同人界。在 2008 年发售的 DJMAX BS 里，他为一首轻快的歌曲『Sweet Shining Shooting Star』进行了插画绘制，配合着可爱的歌曲，H2SO4 极具特色的人物出现在我们的眼中，明快，但又不刺眼，可爱，但又不俗套，这正是这些韩国画师的强大之处啊！

正因为有了这些厉害的韩国画师，DJMAX 的 BGA 一直在业界里有着极高的评价，摆脱了以往音乐游戏只注重音乐而对画面相对忽视的局面。有了这些炫丽的画面，更多的新人玩家被它们所吸引，愿意来尝试以下这一极具魅力的游戏（编注：当年就是被 DMP1 的 OP 彻底迷倒的，微风祈愿激萌！）。

同人及国内普及程度 官方周边

有着炫丽的画面和动听的歌曲，DJMAX也不乏二次同人作品，无论是游戏里人物的同人，还是歌曲的REMIX，层出不穷。日本方面，较为出名的同人本就是C78上由STUDIO S.D.T.制作发行的那本DJMAX同人『TRASHBOX#19』。这本同人主要就是以之前介绍的三位画师参与的DJMAX里的歌曲插画人物进行二次创作，分别有：『right now』、『I WANT YOU』和『Sweet Shining Shooting Star』『STAY WITH ME』等等。原作中的韩系画风，变更成了具有强烈日系风格的画作，让人有一种似曾相似的感觉，当然，毕竟人设是老人设，只是画风变了，看起来更为新鲜

同人音乐

由于版权关系，DJMAX的同人音乐基本上找不到公开发行的（嘛，韩国人的版权意识还是很强的），不过私下以个人名义进行制作的曲子倒是相当多。而REMIX的主要曲子，多偏向于DJMAX中的几首脍炙人口的神曲：『End of The Moonlight』、『SIN』、『Oblivion』和『Seeker』等等。日本方面，知名BMS（BMS这个词对于玩劲乐团的玩家来说比较熟悉，就是根据一首曲子来写的对应的游戏谱面，我们将谱面跟歌曲统称BMS）制作团队Creation Records曾经制作过多首混音，

如『AI』、『Oblivion』和『Seeker』等等。对于国内DJMAX玩家来说，如果你常登陆"彩风音乐游戏社区"，可能对阿麦这个人比较熟悉。他作为彩风音乐论坛的元老和一名韩国DJMAX玩家，多次将DJMAX的最新消息翻译成中文，发布到论坛上，让玩家能及时了解到DJMAX的第一手资讯，现在正在制作最新的DJMAX混音。在国内同音音乐界较为出名的社团"VIVA-TEAM"也进行过歌曲的混音，并且还发行过一张以beatmania、DJMAX、Pop'n music经典曲目为蓝本，以Jazz、New Age、J-Pop、Classic等曲风在钢琴上进行全新的编曲诠释的专辑『Music Game Piano Arrangements』。在08年的时候，VIVA的另一张专辑『VDMA-003 Vivace ~Memories of Game』也有收录DJMAX的混音。总而言之，由于限制较多，我们能搜集到的DJMAX同人音乐，或者说REMIX，都很零散，不过这也不妨碍有爱人士的步伐，想找到的，总能找到。

官方周边

虽然DJMAX发行的版本较多，但官方正式出品的周边产品，确实少之又少。或许是PENTAVISION觉得玩家数量还不够多，周边发行无法满足市场，也或许是他们只想精于游戏的制作，而对周边这一环节考虑较少。基本上，P社是以发行游戏限量版之类的形式，来推出一些周边。从最早的网络版开始，发行过一些纪念CD，明信片之类的。DMP1代的时候，发行了初回限量版，里面除了游戏本体，还附带有游戏OST，明信片，挂饰，日历等等，由于年代久远，已成了淘宝上的天价之物到了DMP2，依然有价值连城的初回限量版发行，包含游戏本体，明信片，OST，画集，以及一套『Ladymade Star』的拼图。在PC上的『DJMAX TR』限量版里则有一样特殊的东西——控制器，类似于beatmaniaIIDX的操作方式，『DJMAX TR』里，玩家也可以通过使用这个控制器来进行游戏（相比于电脑键盘，使用这个控制器难度更大）。之后的BS，HT，DMP3里，官方仍然发售了游戏限量版，赠品也是相当有爱，诸如BS限量版里的"纸音响"，虽然使用价值不大，但十分有趣。值得一提的是，DJMAX的历代版本的OST都捆绑在对应的限量版中，而不单独进行发售，对玩家来说也不那么坑爹，同时节约了制造成本。在国内目前普及量最大的DJMAX"周边"，就是街机版DJMAX——DJMAX旋风的会员白金卡了。由于卡面插图不同，不少玩家也将其作为一项周边进行收集。在韩国上市的DMT2，其限量版OST里也含有相当珍贵的会员卡，对于忠实的DJMAX玩家来说可谓瑰宝。

国内普及程度

由于早期的OL版已经关服，国内玩家能玩到的DJMAX版本，主要还是PSP版，PC上的TR以及街机版。PSP版普及程度较高，大部分PSP玩家对DJMAX这个名号还是相当熟悉的。而且相对于其他版本，PSP版的易携带性和易联网对战性，也使之成为普及版本最多的原因。PC上的TR由于目前只有正版才能进行联网对战和数据保存，相对来说购买的玩家较少，如果你是一位常坐在电脑面前的玩家，TR会很适合你。

街机版的DMT很受玩家欢迎。由于其华丽的画面和独特的操作方式，吸引了不少非DJMAX玩家前来尝试（根据笔者经验，DMT对萝莉御姐有着相当的吸引力）。而且DMT在国内铺货量较大，只要是所在城市较大的街机厅里，都能见到它的身影。街机版最新版本DMT2，也在国内正式上市了，喜欢DJMAX的玩家可以来到身边的街机厅，寻觅一下她的身影。以下网址可以查看DMT机台的位置，感兴趣的读者赶快看看身边有没有能玩到DMT的街机厅吧！ http://www.djmaxcn.com/technika/Location.asp

结束语

作为一款年轻的音乐游戏，DJMAX正蓬勃发展着，在国内的玩家数量也越来越多，不少地方还成立了战队，组织各类比赛。相信有着这良好的势头，DJMAX在国内的发展必将蒸蒸日上，成为玩家心目中数一数二的音乐游戏！▲

'B&W'

尺　寸　B5×2
作　者　莉莉露
發　行　White Datura
頁　數　20P×2
內　容　MIKU&BRS原創漫畫、插畫本
印　刷　157G進口無光銅全彩印刷
展會信息　C79、ADSL in 廣州、Comicup in 上海
官　網　http://white-datura.net/

WHITE DATURA PRODUCED #03 2010 WINTER

东方百人本首发延迟申明

东方全人物绘本《众神眷顾的幻想乡 ~ Rebirth of Dream ~》重新排版导致 TH03 的首发延迟了，借 2DM 的平台向亲们道声歉。现在安排到上海 1 月 28 号 CC08 首发。

再次感谢所有关心这个本子的朋友们。
出品社团：aparo 同人画师联盟
博客：www.aparo.net

——saber の剑鞘

Feeling Heart ——
VOCALOID 2011 CALLENDER
■发行：萌少女领域
■规格：A4 桌上型月历 13 张（含封面）
■主题：VOCALOID
■价格：50RMB
■特典：A4 透明文件夹（送完为止）
■首发：
2010/12/12 上海 comicup 07
2010/12/30 东京 COMIKET 79 2010/12/12 台北 CWT 26
■通贩：http://store.taobao.com/shop/view_shop-61098bc3b331fc28d1f5962fa5387c80.htm
官方网站：http://moesyoujyo.blogbus.com/
STAFF
■主催发行：破军玖月
■排版编辑：破军玖月
■封面绘制：Dhiea
■内页绘制：箱入猫姬、RA、阿脱、Rella
* COMICUP07 Dhiea 签售会信息请关注官网 *
2011 年 VOCALOID 殿堂曲 IMAGE
桌上型年历发行！

PIXIV 海内外人气作者 Dhiea 初个人本首发

Dhiea 初个人本（名称未定）

■发行：萌少女领域
■规格：B5 32P
■主题：个人原创作品 & 工作作品
■价格：50RMB
■特典：卡套 + 卡贴（预定）
■封面绘制：Dhiea
■内页绘制：Dhiea
■首发：
2010/12/12 上海 comicup 07
2010/12/30 东京 COMIKET 79 2010/12/12 台北 CWT 26
■通贩：http://store.taobao.com/shop/view_shop-61098bc3b331fc28d1f5962fa5387c80.htm

官方网站：http://moesyouiyo.blogbus.com/

聆聽

- 出品社团：君之绘羽
- 属性：V 家耳机娘
- 介绍：收录多款娱乐和监听用耳机
- 页数：40P
- 价格：35RMB
- 编号：JZHY-0002
- 首发：2010 年 12 月 12 日上海 CP07
- BLOG：http://blog.sina.com.cn/u/1735039183
- 通贩：http://item.taobao.com/auction/item_detail.htm?item_num_id=8243692594

联系方式：hyycfken@21cn.com

STAFF

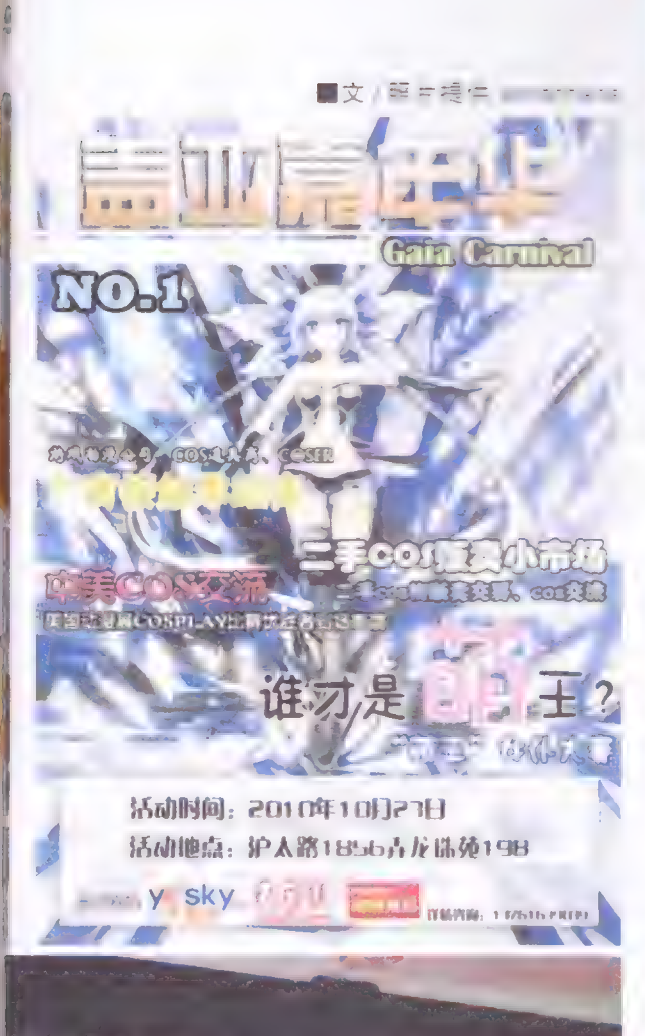
- 主催：KEN
- 作者：

Dominic intuos9 HIME Mikoto saber_01 shangri-la XING 叉腰姬 工口牛 黑猫 木 shiyo 铁乌鸦 图书 xiao 叶有喜 晚夜 十月

这次耳机娘本纯粹是个人沉迷与耳机而不能自拔，一时蛋痛做出来的本子，但本子不都是这样做出来的吗？ =3= (死

本人玩耳机时候也不多，所以如果错漏，请多多包含。关于本子里的耳机资料。我都是从生产商的官网上查阅的资料，尽可能回避资料出错问题。

■文 / [illegible]



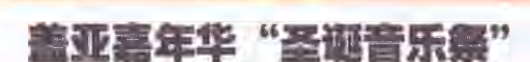
盖亚嘉年华

时间：2010 年 10 月 23 日
地点：魔都沪太路 1856 弄龙珠苑
票价：20 元
特色："萌王"女仆大赛、中美 Cos 交流、Cosplay 舞台剧演出

盖亚嘉年华于 2010 年 10 月 23 日在魔都沪太路 1856 弄龙珠苑成功举办，此次盖亚动漫嘉年华的主打内容是"萌王"女仆大赛，经过这几年的经营和摸索，魔都的几家女仆店如 LUNA、萌果酱等相信魔都的各位女仆控早已熟知，并且各家女仆店都汇集了一批优秀的女仆，魔都的妹抖文化初具规模。在这样一个背景下"萌王"女仆大赛孕育而生。此次女仆大赛汇聚了魔都各家女仆店的知名女仆，并邀请了之前湛江女仆大赛的优胜女仆娴娴到场。在场上我们能看到各家女仆一展才艺，或歌如天籁萌音余音绕梁，或舞姿翩翩婀娜身段一显无疑，不过女仆最主要的还是如何服务的让主人们满意，互动环节中主持人提出了各种诸如"咖啡打翻在主人大腿内侧怎么办？"、"在妹抖店被主人公开求交往怎么办？"此类的刁钻问题，从台上各女仆的机智应答和沉着应对中透露出了女仆绮丽外衣下的睿智头脑。

除了"最萌"女仆大赛外中美 Cos 交流和 Cosplay 舞台剧的演出也是本次盖亚嘉年华的一大亮点，此次专程从纽约请来当地的 Coser 进行交流，其中《　灵？零》的黄泉造型更显出了别样的西方风情，相信到了现场的观众一定会由衷地感叹只有冷无缺才会黑西方 Cos。此外一只野生的欧美爱德华 Coser 也同样在现场聚集了不少人气

Cosplay 舞台剧的表演穿插在"萌王"女仆大赛的间隙，不过也同样给力。这里可以看到曾经在世博会日本周演出的《美少女战士》的舞台剧，当然不用排上几小时的长队，另外一组在今年 Chinajoy 上活跃的《仙剑奇侠传 3》的舞台剧演出引来台下腐女们此起彼伏的尖叫声。总体来说这次盖亚嘉年华还是相当值回票价的



盖亚嘉年华"圣诞音乐祭"

时间：2010 年 12 月 25 日
地点：魔都沪太路 1856 弄龙珠苑
票价：20 元
特色：同人音乐 Live 演出、同人音乐贩售、Cosplay 摄影会

今夜
特别的日子
愿祥和的旋律
从你的耳中流过
爱也仿佛四处流溢着
无论是谁只要真心祈祷
奇迹就会降临在你的身上

动漫同人音乐 LIVE 演出

硬件条件完善的专业表演剧场，配合优良的灯光影音效果。众多来自国内同人配音领域、动漫翻唱领域、COSPLAY 领域的知名优秀表演者共聚一堂，带来一场盛况空前的圣诞演出。在特殊的日子里，用爱用热情，为你留下各种难忘的回忆。（预计 30 首曲目）

同人音乐作品贩售

结合舞台 LIVE 表演，同时设置音乐主题同人作品贩售会。优秀的同人音乐团队制作的同人 CD、优秀的音乐作品主题的同人本、精美的同人周边玲琅满目。为动漫音乐爱好者和同人作品制作者提供一处良好的交流及贩售购买环境。（预计 50 摊）

COSPLAY 同好摄影会

特辟专属 COSPLAY 爱好者聚会交流的区域，提供 COSER 专属更衣室。结合圣诞新年气氛，现场将布置各类圣诞新年布景，同时提供专业摄影灯光设备区，并致力营造良好的 COSPLAY 摄影及交流氛围。

圣诞礼物大派送

每一位进场的游客，都将免费获得一份特殊的圣诞礼物。活动现场有多名圣诞娘为到场的游客派发圣诞礼品，同时可以为到场的游客合影留念，留下温馨难忘的记忆。

有妖气
www.u17.com
有妖气
原创漫画梦工厂 www.u17.com
雏蜂
拜见女皇陛下 ZCloud著
故事简介：炭州市小学五（3）班是一个被学校放弃的班级，
统治这个班级的山大王，在竞选班长的过程中却被一个突然蹦出来的女生打败，
这个平时沉默寡言的女生突然当上班级的土皇帝，紧接着创造了一个差班绝不会出现的校园奇迹
欲浏览此漫画请点击：www.u17.com
以彼之名
故事简介：每使用一个咒术就要给使魔支付相应的代价。
但…我有那么好吃么！我看起来就那么好吃么？喂喂！把我推倒做什么？
我才应该是主人吧…
欲浏览此漫画请点击：www.u17.com
雏蜂 白猫著
故事简介：人工少女兵器BEE—2017年精兵登场！
公元XX年，新一代的军备竞争开始，“尖兵”作为一种新型的武器开始广泛的运用在军事纷争中。女主角琉璃是马上退役的尖兵。在她最后的380天里她接到了最后的任务—
欲浏览此漫画请点击：www.u17.com

2011年1月号

主刊＋音乐别册＋视频 DVD+ 别册音乐 DVDROM+ 情选 CD（带包装和歌词本）＋海报，价格不变！

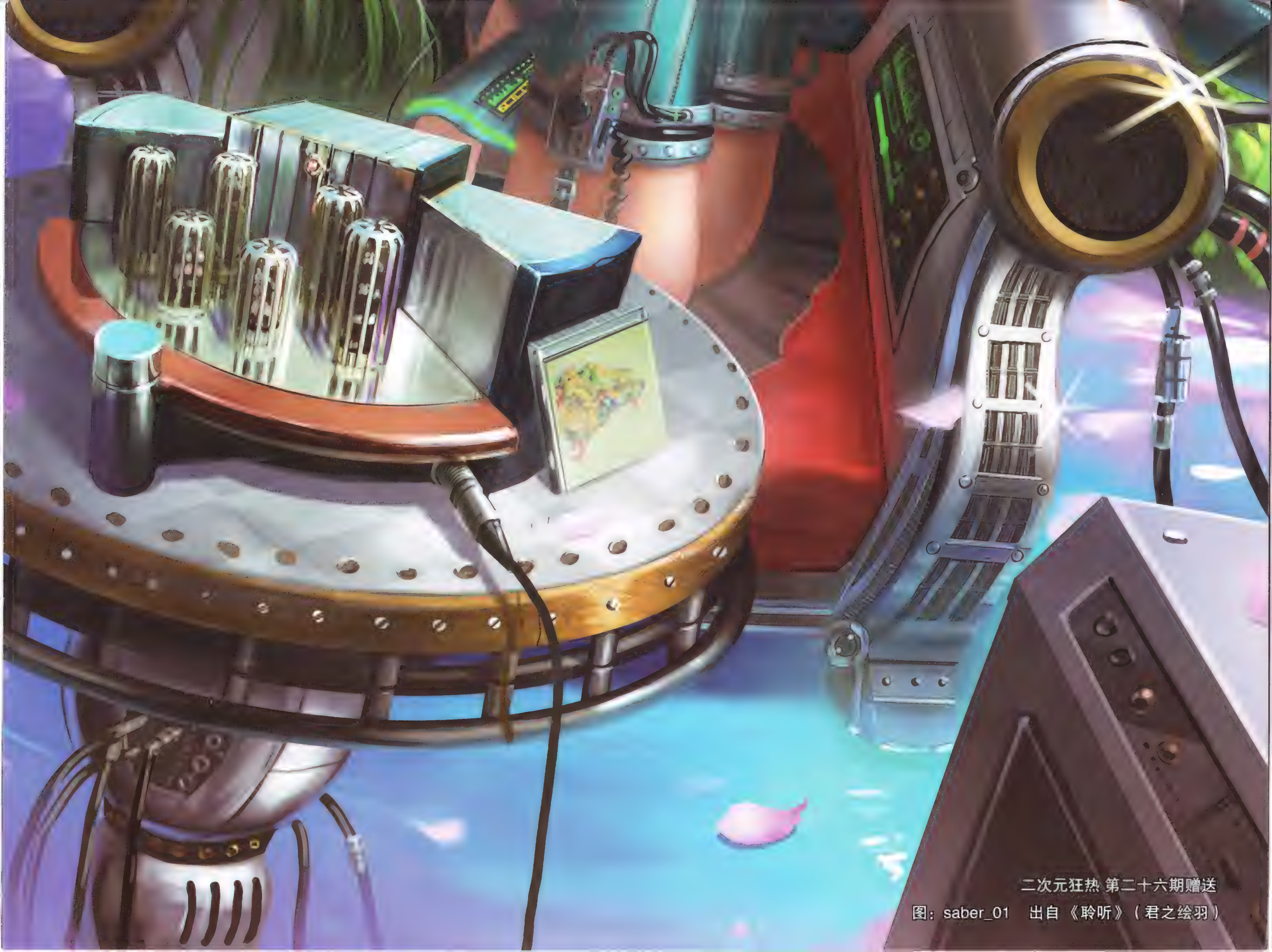
新年特辑『动画评估站』年初试运行特别版

年内动画，年度趣事众人谈。改变从小编做起，数字化自己的爱，与人探讨和分享，期待读者共同参与。

附赠 32P 音乐主题别册以及对应资源 DVDROM

每期一个专题，每个专题都有精彩！动画与游戏，官方与同人全部网罗；有资深撰稿人，音乐爱好者助阵；有作品评析和业界导读，有热门专题和深度研究；以更专业更有趣的内容，展现当今动漫与音乐之间激烈的化学作用。至于音乐具体的感觉？就由读者您自己来体会吧！

动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于
TWO DIMENSIONS MGNIG
二次元
12
Dec
月刊
25
20
众神眷恋的幻
~ Rebirth of Dream
ISBN 7-89471-319-3
9 787894 713193



二次元狂热 第二十六期赠送

图：saber_01　出自《聆听》（君之绘羽）

二次元狂热 第二十六期赠送

图：莉莉露 出自：『B&W』

東方幻想曆
贰零壹壹
『二次元狂热』第26期 2010年12月号 赠送 图：RiE 出自：『瞬华』(U235出品)

3 MARCH 2011

MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14 白色情人节	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

4 APRIL 2011

MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN
				1 愚人节	2	3
4 清明节	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

5 MARCH 2011

MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN
						1 劳动节
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23 / 30	24 / 31	25	26	27	28	29

6 JUNE 2011

MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN
		1	2	3	4	5
6 端午节	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

7 JULY 2011

MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

8 AUGUST 2011

MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN
1	2	3	4	5	6 圣战日	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

9 SEPTEMBER 2011

MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12 中秋节	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

10 OCTOBER 2011

MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN
					1 国庆节	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24 / 31 万圣节	25	26	27	28	29	30

11

12

11 NOVEMBER 2011

MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11 圣战日 Holy war	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24 感恩节 Thanksgiving Day	25	26	27
28	29	30				

12 DECEMBER 2011

MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24 平安夜 Christmas Eve	25 圣诞节 Christmas Day
26	27	28	29	30	31	

2012

JAN.

日	一	二	三	四	五	六
1 初八	2 初九	3 初十	4 十一	5 十二	6 小寒	7 十四
8 十五	9 十六	10 十七	11 十八	12 十九	13 二十	14 廿一
15 廿二	16 廿三	17 廿四	18 廿五	19 廿六	20 大寒	21 廿八
22 廿九	23 正月	24 初二	25 初三	26 初四	27 初五	28 初六
29 初七	30 初八	31 初九				

FEB.

日	一	二	三	四	五	六
			1 初十	2 十一	3 十二	4 立春
5 十四	6 十五	7 十六	8 十七	9 十八	10 十九	11 二十
12 廿一	13 廿二	14 廿三	15 廿四	16 廿五	17 廿六	18 廿七
19 雨水	20 廿九	21 三十	22 二月	23 初二	24 初三	25 初四
26 初五	27 初六	28 初七	29 初八			

MAR.

日	一	二	三	四	五	六
				1 初九	2 初十	3 十一
4 十二	5 惊蛰	6 十四	7 十五	8 十六	9 十七	10 十八
11 十九	12 二十	13 廿一	14 廿二	15 廿三	16 廿四	17 廿五
18 廿六	19 廿七	20 春分	21 廿九	22 三月	23 初二	24 初三
25 初四	26 初五	27 初六	28 初七	29 初八	30 初九	31 初十

APR.

日	一	二	三	四	五	六
1 十一	2 十二	3 十三	4 清明	5 十五	6 十六	7 十七
8 十八	9 十九	10 二十	11 廿一	12 廿二	13 廿三	14 廿四
15 廿五	16 廿六	17 廿七	18 廿八	19 廿九	20 谷雨	21 四月
22 初二	23 初三	24 初四	25 初五	26 初六	27 初七	28 初八
29 初九	30 初十					

MAY.

日	一	二	三	四	五	六
		1 十一	2 十二	3 十三	4 十四	5 立夏
6 十六	7 十七	8 十八	9 十九	10 二十	11 廿一	12 廿二
13 廿三	14 廿四	15 廿五	16 廿六	17 廿七	18 廿八	19 廿九
20 小满	21 四月	22 初二	23 初三	24 初四	25 初五	26 初六
27 初七	28 初八	29 初九	30 初十	31 十一		

JUN.

日	一	二	三	四	五	六
					1 十二	2 十三
3 十四	4 十五	5 芒种	6 十七	7 十八	8 十九	9 二十
10 廿一	11 廿二	12 廿三	13 廿四	14 廿五	15 廿六	16 廿七
17 廿八	18 廿九	19 五月	20 初二	21 夏至	22 初四	23 初五
24 初六	25 初七	26 初八	27 初九	28 初十	29 十一	30 十二

JUL.

日	一	二	三	四	五	六
1 十三	2 十四	3 十五	4 十六	5 十七	6 十八	7 小暑
8 二十	9 廿一	10 廿二	11 廿三	12 廿四	13 廿五	14 廿六
15 廿七	16 廿八	17 廿九	18 三十	19 六月	20 初二	21 初三
22 大暑	23 初五	24 初六	25 初七	26 初八	27 初九	28 初十
29 十一	30 十二	31 十三				

AUG.

日	一	二	三	四	五	六
			1 十四	2 十五	3 十六	4 十七
5 十八	6 十九	7 立秋	8 廿一	9 廿二	10 廿三	11 廿四
12 廿五	13 廿六	14 廿七	15 廿八	16 廿九	17 七月	18 初二
19 初三	20 初四	21 初五	22 初六	23 处暑	24 初八	25 初九
26 初十	27 十一	28 十二	29 十三	30 十四	31 十五	

SEP.

日	一	二	三	四	五	六
						1 十六
2 十七	3 十八	4 十九	5 二十	6 廿一	7 白露	8 廿三
9 廿四	10 廿五	11 廿六	12 廿七	13 廿八	14 廿九	15 三十
16 八月	17 初二	18 初三	19 初四	20 初五	21 初六	22 初七
23 秋分 / 30 十五	24 初九	25 初十	26 十一	27 十二	28 十三	29 十四

OCT.

日	一	二	三	四	五	六
	1 十六	2 十七	3 十八	4 十九	5 二十	6 廿一
7 廿二	8 寒露	9 廿四	10 廿五	11 廿六	12 廿七	13 廿八
14 廿九	15 九月	16 初二	17 初三	18 初四	19 初五	20 初六
21 初七	22 初八	23 霜降	24 初十	25 十一	26 十二	27 十三
28 十四	29 十五	30 十六	31 十七			

NOV.

日	一	二	三	四	五	六
				1 十八	2 十九	3 二十
4 廿一	5 廿二	6 廿三	7 立冬	8 廿五	9 廿六	10 廿七
11 廿八	12 廿九	13 三十	14 十月	15 初二	16 初三	17 初四
18 初五	19 初六	20 初七	21 初八	22 小雪	23 初十	24 十一
25 十二	26 十三	27 十四	28 十五	29 十六	30 十七	

DEC.

日	一	二	三	四	五	六
						1 十八
2 十九	3 二十	4 廿一	5 廿二	6 廿三	7 大雪	8 廿五
9 廿六	10 廿七	11 廿八	12 廿九	13 冬月	14 初二	15 初三
16 初四	17 初五	18 初六	19 初七	20 初八	21 初九	22 冬至
23 十一 / 30 十八	24 十二 / 31 十九	25 十三	26 十四	27 十五	28 十六	29 十七